1995年8月11日発行（隔週金曜日発行）第1巻11号通巻11号 平成7年4月18日第3種郵便認可

SOFT BANK

2号連続ソフト200本プレゼント！ 新作、攻略すべてが熱い！

THE PLAYSTATION

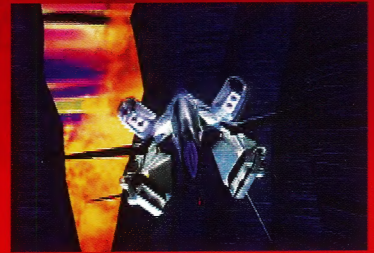
ザ・プレイステーション

BIWEEKLY

VOL.10
1995.8/11号
定価490円

SPECIAL ISSUE
渋谷でゲームを目一杯楽しむ！

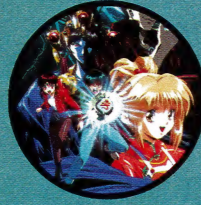
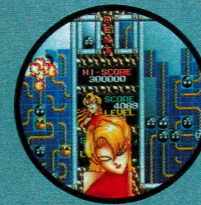
NEW RELEASE
ハーミィ・ホッパーヘッド
キリーク・ザ・ブラッド2
CARNAGE HEART
アルナムの翼
BOXER'S ROAD
Beyond the Beyond ～遙かなるカナーンへ～

SPECIAL REPORT
鉄拳2 アーケード版詳報
大ヒット記念 機動戦士ガンダム制作者Interview

PlayStation
vol.5
PLAY!
PlayStation™
いくぜ、29,800円。
今回のテーマ
「すごいことになってきた!」
すごいことになってきた。
ゴイスー。
業界人ですか。
ゴイスーでゴワスー。
業界人みたいな相撲取りですか。
ムー。
実質、1万円価格が下がったんですよね。まず、そのへんの話を。
林さんがオトコと別れて髪切った、ということはこの際おいとくとして。
そんなものは、おいといてください。
まず、100万台売れたので、コストが下がって、値下げしたと。
いままで、「PSほしいんだけど、ちょっと高いんだよなー」と言ってた人、
どんどん買って、買って。ほれ、ほれ。
そういえば、こないだロスに行ってきて、そのみやげが
あるの?
買うヒマなくて。
この男は・・・
アメリカでも、PSの評判はすごかったですよ、いやマジで。
アメリカ製のソフトで、けっこうおもしろそうなものも、あった。
ムー。
早く日本版に移植されるといいですねえ。
ムー。ムー。
そのしつこい「ムー」は、「ジャンピングフラッシュ!2」の発売が決定、
って話につなげたいと見た。
ムムムー!
じゃ、似たところで(なにが?)PSクラブの話。8月末から募集ですよね。
アロハー。
それはもう、ええっちゅうに。クラブに入ると、
8cmCD-ROMの「PS Preview」が
定期的に送られてくる、ということなんですけど。
12cmになりそう。8cmじゃ、やっぱ、収まりきらないみたい。
最初の予想より、入れたいことがいっぱい出てきたんだって。
ふーん、内容的には、どういうものになるんでしょう。
知らん。
む、無責任な。
この原稿書いてる時点で、また内容が全部、決まってないのよ。
たぶん、新作情報と、体験版。それから、ツール。
つーる?
そう。「リッジ」で、いきなり「ゴキブリ」で走れるようになる、とか。
いままで買ったソフトを2度たのしめる、みたいな。
そういうことをしようかなーって、考えてるところ。
へえー、PSのソフトって、今年中に200本出るんでしょう?じゃあ、
クラブに入るとそれが400本くらいの価値になるってわけ。
否!いくらなんでも、全てのソフトに対応できるわけないでしょうが。
ちっ、対応させろよなー。
無理いうな!400本もゲームできるか!
あっ、怒うた。
オトコ紹介しろ!

☞タコゲーとは、指にタコができるほど、ハマるゲームのことなり。

ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22
対戦型格闘アクション
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画
©BANDAI 1995

KING'S FIELDⅡ
RPG
標準価格6,300円(税別)
絶賛発売中
©1995 From Software, Inc.

フィロソマ
シューティング
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

3×3EYES(サザンアイズ)
～吸精公主～
アドベンチャー
予定価格7,300円(税別)CD2枚組
8月発売予定
©高田裕三/講談社・ヤングマガジン/XING/日本クリエイト

くるりんPA!
落ちモノパズル
標準価格3,980円(税別)
絶賛発売中
©SKY THINK SYSTEM

「ブラックディスク」のシブい奴。
プレイステーションソフト。

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
対戦格闘
予定価格5,800円(税別)
8月発売予定
©CAPCOM

ナイトストライカー
3Dシューティング
標準価格6,400円(税別)
絶賛発売中
©1994 VING ©1989 TAITO

Good Graphics & Natural Sound

けいじ板
プレイステーション サマーキャンペーン'95
7/21～8/31の期間中、全国プレイステーション販売店でプレイステーションのソフトをお買い上げの方に「特製メモリーカードホルダー」をさしあげます。
メモリーカードを整理・保管できるナイスなヤツ。
どんどんソフトを買って、「特製メモリーカードホルダー」を友達に見せびらかそうぜい。
詳しくはお店でおたずねください。

全てのゲームは、ここに集まる プレイステーション

新製品
SCPH-3000
標準価格 **29,800円**(税別)
7月21日発売

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

Vol.10
1995.8/11

栗原絵美

THE PLAYSTATION

BIWEEKLY ザ・プレイステーション

CONTENTS

SPECIAL ISSUE

NEW COMER

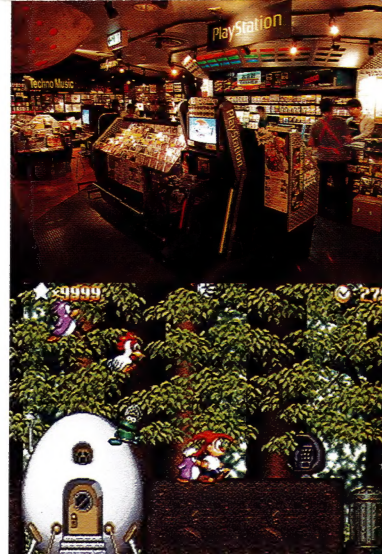
PS PREVIEW

PS NAVI.

SPECIAL REPORT

REGULARS

S T A F F
編集長／桑原 修 副編集長／倉持亮一 編集スタッフ／渡辺一弘／徳永佳明／西岡浩二郎／星野彩子／海発建子
編集協力／遊演体（福永ひさし、可愛 零、三浦秋彦、鈴木鋼一）／山猫有限会社（工藤英人）／アライズ（池上正幸）／杉澤英樹／酒井昭一／作山哲広／宍戸晃男／荒木由紀枝／猪野清秀／オフィス新大陸（肥後恵介、高天原朋乃） 編集アシスタント／伊達 伸／西原大吾 AD／高柳博志 レイアウト／玲企画／ゆみハウス／中沢 学／松田 拓／村田雅英／猪苗代憲／塩住太郎／しのらんど フォトグラフ／鬼頭栄次／大屋哲男／大金彰／郡川正次 イラスト／ギャングランド／中村久男／小林真文／吉村勇子 校正／グループごじら 写植／ケイズ グラフィック 印刷／大日本印刷

PlayStation™

映画をゲームする。

PSだけが可能にしたシューティングゲーム。

PHILOSOMA™

フィロソマ

PS SUMMER INFORMATION

●プレイステーション サマーキャンペーン'95●

この夏、プレイステーションソフトをお買い上げの方に、
[特製メモリーカードホルダー]をプレゼント！君の大切なメモリーカードを、
バッチリ整理できるスグレモノだ！期間限定のBIGな特典。
'95 7/21～8/31の間、全国プレイステーション販売店にて。
詳しくは、店頭でお尋ねください。

●プレイステーション 夏の体験フェア●

シューティングゲーム「フィロソマ」、RPG、シミュレーション…。
PS期待の新作ソフトを思う存分体験できる[夏の体験フェア]が開催されるぞ！
●東京[池袋サンシャインシティアルパ噴水広場] 7/31・8/1 10：00～20：00
●大阪[マイドームおおさか] 8/7 10：00～18：00
その他にも、いろいろなイベントを用意して待っているぜ！ [入場料無料]

このチャンスを見逃すな！

好評発売中 標準価格 ¥5,800（税別） SCPS-10009

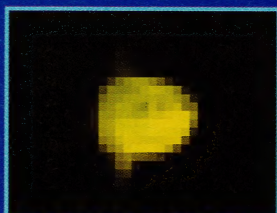
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 〒107 東京都港区赤坂八丁目1番22号 赤坂王子ビル
商品のお問い合わせはインフォメーションセンターまで TEL. 03-3475-7444

※プレイステーションのソフトは、すべて「ブラックディスク」です。

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Sony Computer Entertainment Inc.

ARTDINK

今、このソフトが、時代と意識を塗り替える。
待望の海底散策ゲーム、ついに登場。

好　奇　心　が　海　を　散　歩　す　る

●巡り会えるか、幻の魚達。
黄金色の伝説のマンボウや、想像を絶する巨大魚などあなたを出迎える海の生き物達も曲者揃い。幻の魚を全て見つけられるか。

●海底に眠る謎、謎、謎。
漂う幽霊船、たたずむ古代遺跡。音楽に満ちた空間や、浮かぶ巨大岩などの他にも、謎は多数ある。あなたの好奇心が試される。

この海に満ちているのは、
くつろぎ、遊び、そして神秘。
満たされない心を癒す何かが、
ここであなたを待っている。

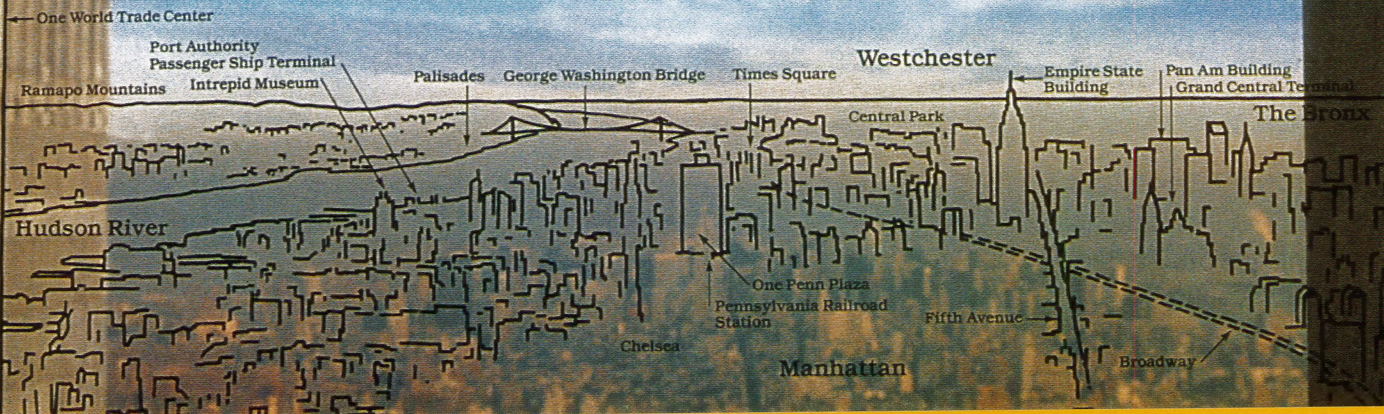
新発売
標準価格
6,800円(税別)

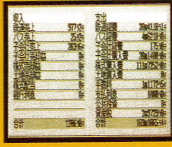
フィッシュ・バルーンプレゼント実施！ 「アクアノートの休日」をお買いあげの方の中から、100名様に抽選でプレゼント。
詳しくはパッケージ内のプレゼント案内書か、店頭パンフ・ポスターをごらんください。

●本ソフトを当社に無断で複製することおよび賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。

キミならどんな街をつくる?

鉄道会社の社長となって、自由に街づくりを楽しもう!
西に東に、自在に駆け抜ける列車やバス。
高層ビルから遊園地まで、さまざまな建築物をレイアウト。
目指すはキミの住んでいる街、人口100万人都市、それとも会社資産1兆円!?
プレイするほどにますます面白くなる鉄道経営シミュレーションゲーム
「A.IV.エヴォリューション」絶賛発売中!

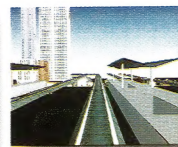
One World Trade Center
Port Authority Passenger Ship Terminal
Intrepid Museum
Ramapo Mountains
Palisades
George Washington Bridge
Times Square
Westchester
Empire State Building
Pan Am Building
Grand Central Terminal
The Bronx
Central Park
Hudson River
One Penn Plaza
Pennsylvania Railroad Station
Fifth Avenue
Chelsea
Manhattan
Broadway

STEP 1
列車を走らせる
レールを敷きダイヤを組み、列車を走らせよう。どのような街にするのか、それは鉄道から始まる。

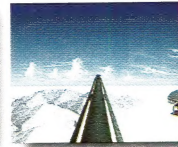
STEP 2
建築物を配置
都心のオフィス街、山麓やベイエリアのレジャーランドなど、多彩な建築物を自由にレイアウト。

STEP 3
経営手腕を発揮
鉄道会社を始め、各子会社を上手に運営して、次の開発プランに着手するための資金を稼ごう。

STEP 4
車窓モード
列車やバスに乗って、街中が眺められる「車窓モード」。キミのまちはどのように見えるのだろう。

キミの街の景色を鮮やかに再現する「車窓モード」!

キミが自由につくった街を、ポリゴンによる美しい映像が再現。
乗車感覚あふれるリアルさで、街づくりがさらに面白くなる!

美しい自然
美しい秋の夕暮れ。季節や時刻で変わる景色を楽しもう。

成長する街
街が成長すれば、その表情も少しずつ変化していく。

自由な視点
前後左右に、視点の切り替えもお好み次第。

壮大な雪景
冬には季節列車を走らせ、スキー場へ行ってみよう。

A列車で行こう4

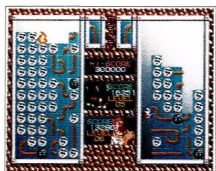
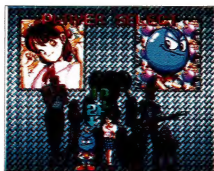
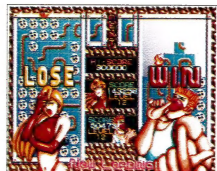
絶賛発売中!

標準価格 7,800円(税別)

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9356 株式会社アートディンク

PlayStation

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

も、燃やしても、燃やしても、いいです。

やればやるほど面白い、キュートな落ちモノパズル新登場。ルールは簡単、だけど奥が深い。導火線をたくさんつないで一気にファイアー！燃やしたブロックの数だけ、相手のフィールドに雪だるまが増殖。どんどん燃やして、ぎっしり埋め尽くせ！自分のピンチは爆弾で逆転。どかんと一発、あたりを吹き飛ばし、相手に雪だるまをお見舞いだ！個性豊かなスペシャルアイテムを使いこなせば、さらに楽しさ倍増。みんなで遊べる「くるりんPA！」。プレイステーションでいよいよ登場。

絶賛発売中!

プレイステーション初！ オドロキの低価格!!

3,980円（税別）

THINK スカイ・シンク・システム株式会社

〒532 大阪市淀川区西中島5-8-3 新大阪サンアールビル北館 TEL.06-390-6371/FAX.06-390-6373

●「くるりんPA!」オリジナルテレカプレゼントのお知らせ

先着1000名様に、「くるりんPA!」オリジナルテレカをプレゼント!!「くるりんPA!」ソフトに付いている応募券を切り取ってご応募下さい。くわしくは、お店に置いてあるチラシをご参照下さい。

PlayStation

次世代ゲーム機"PlayStation"と共に歴史が今、動く!!

3Dアクション・RPG

SPACE GRIFFON VF-9

声の出演

森川智之	ジム	関俊彦	スマイリー
三石琴乃	メアリー	屋良有作	オレッグ
玄田哲章	隊長	玉川紗己子	フランシス
銀河万丈	ラウツェン	藤本譲	博士
折笠愛	マリア		

体感して下さい……

次世代ゲーム『SPACE GRIFFON VF-9』!!

好評発売中 標準価格¥4,800(税抜)

お問い合わせ番号 03(3798)2760

読む! 浸る! 感じる! すべて魅せます!「SPACE GRIFFON VF-9」の世界!!

OFFICIAL GUIDEBOOK

スペースグリフォンのすべて

- 「SPACE GRIFFON VF-9」メイキング・ドキュメント
- アフレコ収録レポート「That's After Recording!!」
- 発売記念イベント「体感フェア&声優サイン会」レポート
- 「SPACE GRIFFON VF-9」"HAMLET"攻略マニュアル
- 「SPACE GRIFFON VF-9」ピクチャーブック
- アウトサイドストーリー「愚か者の夢」
- 「SPACE GRIFFON VF-9」用語&人名大事典
- 設定資料集
- ユーザーズ ボイス

………などなど、語り切れないすべてを満載!!

MEDIAX MOOK 33

OFFICIAL GUIDEBOOK

スペースグリフォンのすべて

すべて魅せます!「SPACE GRIFFON VF-9」の世界!!

月面基地「HAMLET」攻略法や、三石琴乃、折笠愛、森川智之らが競演したアフレコ収録風景レポート、イベントレポート、アウトサイドストーリー、登場人物やメカニックの設定資料等、プレイステーションソフト、3Dアクション・RPG「SPACE GRIFFON VF-9」のすべてを、グリフォン・スタッフの全面協力のもとに編集した完全保存版!

定価1800円(本体1748円)

三石琴乃、折笠愛のアフレコ収録現場、完全掲載!!

大好評発売中!!

A4 128ページ 定価1800円(税込)

編集/株式会社パンサーソフトウェア 出版局

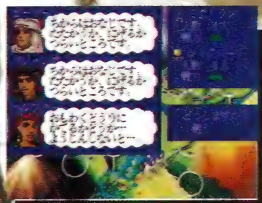
発行・発売/株式会社メディアックス

事業拡大のため、次の職種を募集します。(経験者優遇)

- 映像クリエイター (3次元CGの制作経験者、または興味のある方)
- 動画監督候補 (アニメ制作経験者)
- アニメーター (コンピュータの知識がなくても可)
- グラフィックデザイナー(ドットキャラ、アイテム、マップ等のデザインの仕事です)

必ず電話連絡の上ご応募下さい。TEL.03-5443-7811

株式会社パンサーソフトウェア
〒108 東京都港区芝浦2-15-16 田町KSビル3F
TEL.03(5443)7811 FAX.03(3798)2286

PlayStation
誰よりも戦略(かんがえた)人だけ主役(ヒーロー)になれる
★単純な操作!
★ユニークなコマンド群!
★迫力あるBGM!
★美しいグラフィック!
★最大20名のリアルバトル!
★4人同時プレイ!
誘惑、連帯、交渉、裏切り……
敵を騙したり、1対1で名誉を賭ける「計略」コマンドや、宝物を手に入れ、キャラクターを味方にする「交渉」コマンドなど、他にはちょっと見られないコマンドばかり。
バトルシーンは、最大20名が入り乱れるパーティー戦、予想外の乱入者たちとのスピーディーな戦いなど多様に展開。カンタン操作の「ファルカタ」は、ロールプレイングの世界で実現した新しいシミュレーションゲームです。
好評発売中!
標準価格 ¥6,800(税抜)
●メモリーカード必要容量:4
●プレー人数:1~4人
戦略シミュレーションゲーム
Falcata
ファルカタ
~アストラン・パードマの紋章~
株式会社ガスト
〒380 長野市南石堂町1293 TEL.0262-24-7300
プログラム、企画、グラフィック、サウンドなど、プレイステーションでのゲーム開発スタッフ募集中!!
©GUST CO.,LTD.1995 Illustration:HITOSHI YONEDA
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

解くほど、難解？作るほど、痛快！

動画でパズルだ！

プッブクス

A Digital Movie Puzzle Game

パネルの中で絵が動く。
オリジナルパズルがつくれちゃう。
ゲームは5タイプ、あそび方は君しだい。
絵も描けて、曲もつくれて、
もうハマりっぱなしのパズルワールド！

パズルモード

オリジナルのアニメが、メロディが、そのまま
ゲームになるゾ。操作はカンタン、画面
は超リアル、楽しさいろいろ。いくゾ、
究極の頭脳アタック！

あそべば、名曲家。

音楽モード

メロディは自由、アレンジは
自在、セーブもできる。17個
の楽器を駆使して、君もおも
しろミュージシャン！

※マウス推奨

つくれば、迷作家。

おえかきモード

カラーは15色、スタンプは
250種類以上、マウスもOK。
太・細ペンを使いわけて、パ
ズル界の名作にチャレンジ！

※マウス推奨

株式会社 アジェンダ
本　社／〒060 札幌市北区北7条西6丁目2-34 キタノビル6F TEL.011-700-2161

新創刊・隔週化記念 やったね!!

7/28号、8/11号の2号連続企画

ぜったい応募してネ!

PlayStation人気ソフト 200本 プレゼント

The PlayStation新創刊・隔週化を記念して本誌をご愛読のみなさまに抽選で総計200本、新作・人気ソフトをドカ〜ンとプレゼントします。7/28号(7月14日発売分)と本号・8/11号の2誌をお買い求めの上、ご応募下さい。

応募カード

ご住所
〒

お名前
様 (　　歳)

お電話番号

ご希望ソフト No.
ひとつだけご記入ください。

ここに
The PlayStation
'95 7/28号の
応募券を貼って下さい。
(応募券のコピーは無効です。)

THE PLAYSTATION
'95 8/11号
PS人気ソフト
200本プレゼント
応募券
SOFT BANK

お申し込み方法

「The PlayStation」7/28号と8/11号の2号をお買上げいただいた方に、ご応募いただけます。

●応募方法

①左の応募カードに、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号とご希望ソフトの番号(❶〜❿)をひとつ明記の上、キリトリ線から切って下さい。
②左の指定位置に、7/28号に添付された応募券を貼るか、または、本号・(8/11号)の応募券の部分だけ切り取って、7/28号の応募カードの指定の位置に貼って下さい。
③その応募カードを官製ハガキの裏面に貼って、下記あて先までお送り下さい。

●あて先 〒103 東京都中央区日本橋郵便局留
ソフトバンク
「ザ・プレイステーション人気ソフトプレゼント」係

●締　切
1995年8月11日(金)必着

●当選者の発表
本誌 9/22号(9月8日発売)誌上にて発表

●商品の発送
当選者への商品の発送は、誌上発表後、1ヶ月以内にお届けします。
※ご応募は、官製ハガキ1通につき1件とさせていただきます。
また、応募券をコピーしたものは無効とさせていただきます。

THE PLAYSTATION

プレゼント商品

20名様

❶機動戦士ガンダム
(バンダイ)

20名様

❷アーク ザ ラッド
(SCE)

20名様

❸エースコンバット
(ナムコ)

20名様

❹アクアノートの休日
(アートディンク)

20名様

❺ときめきメモリアル
~forever with you~(コナミ)

20名様

❻KING'S FIELD Ⅱ
(フロム・ソフトウェア)

20名様

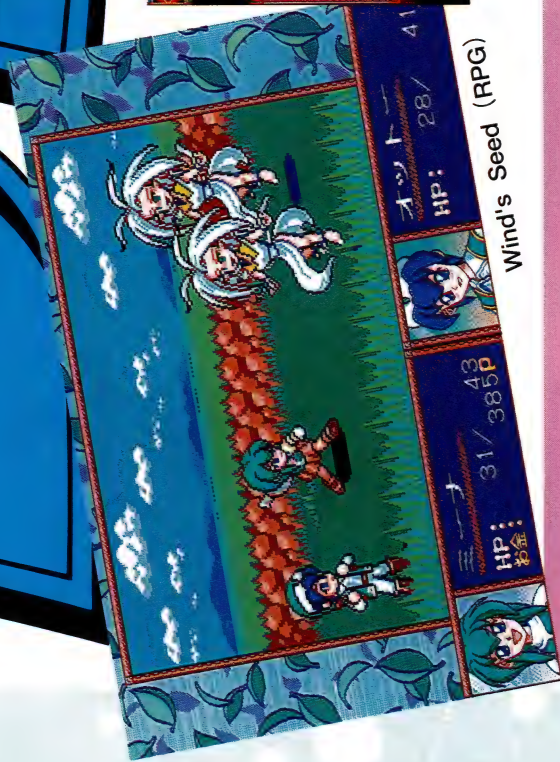
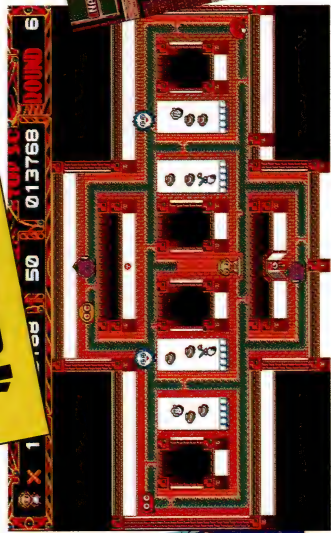
❼3×3 EYES ~吸精公主~
(エクシング)

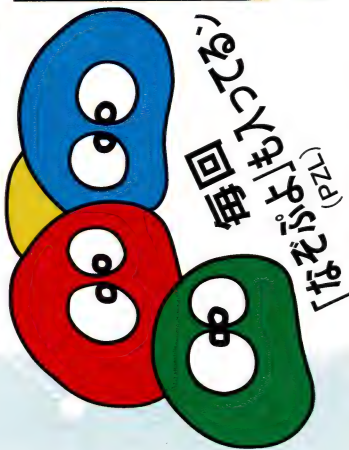
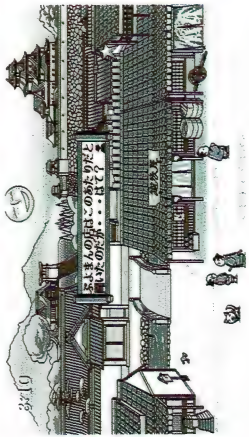
20名様

❽ZERO DIVIDE
(ズーム)

20名様

❾ドラゴンボールZ
Ultimate Battle 22(バンダイ)

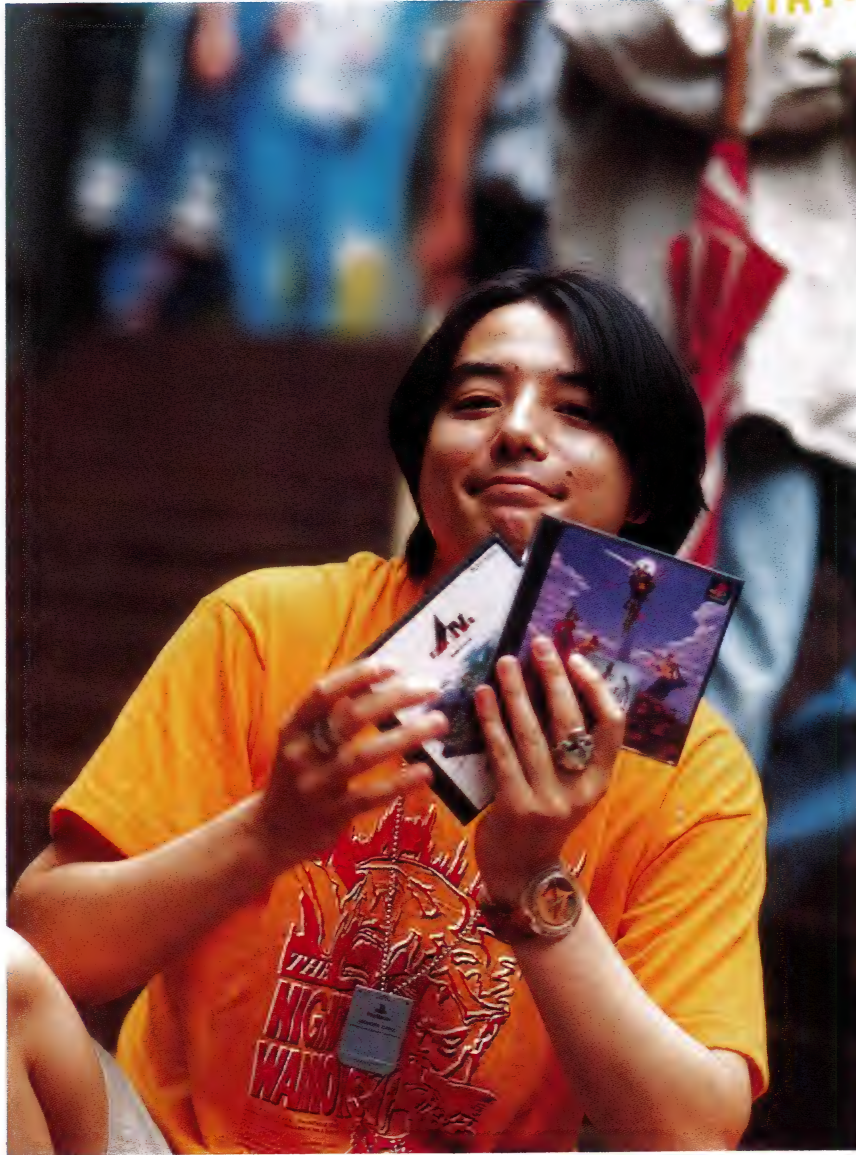
20名様

❿PHILOSOMA
(SCE)

ソフトバンク/出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
TEL.03-5642-8100

ホットドッグ・プレステ

Hot-Dog PLAYSTATION

1995 8.11

総力取材

渋谷でゲーム をめいっぱい楽しむ！

ディープに遊ぶアミューズメントスポット&ショップ

渋谷会館モナコ/エレクトロニック カフェ トーキョー 他

プレイステーションが買える店

ディスクユニオン渋谷1号店

特別付録

渋谷のゲーム関連スポット

完全MAP

渋谷を、歩こう。

ゲームで変わるストリート

この街がHOTな2つの理由

渋谷というと、おしゃれなファッションの街というイメージがあるけど、実はそれだけじゃない。あまり有名ではないけど、渋谷はゲームセンターが密集している街だ。その上、ゲームを楽しむのなら見逃せない、ライト＆ディープなスポットがいっぱい。この街ひとつ押さえておくだけで、デートからホビーまで、ワイドにバッチリ楽しめちゃうのが渋谷の魅力だ。

そこで今回は、あまりゲーム誌では紹介しないような、ＰＳソフトが買えるスポットから、女の子が喜ぶおしゃれなスポット、そして究極のマニアアイテムショップまで、編集部が厳選して掲載。渋谷ゲーマーズマップも付けてみた。これは、紹介しているショップ＋センター街を中心にした主要ゲームセンター21店をもれなくマークしているので、他のどんなマップより、ボクたちには役立つハズ。それをどんな組み合わせで回るかは、キミのチョイス次第だ。

どうせゲームをやるんなら、おしゃれに街をまるごと楽しんだ方が勝ち。ゲームでこれだけ、ファッショナブルに盛り上がれる街は、世界中探しても、ココだけだ。地図を片手に、キミだけのSHIBUYAを探してほしい。

ゲームをとことん楽しむのなら、この夏は渋谷で決まり！

レンタルビデオとゲームがドッキング
レンタルアコム渋谷店

レンタルビデオ＆ＣＤとゲームソフト販売がドッキング。ゲームの品揃えは、ＰＳはもちろん、サターンや３ＤＯ、パソコンソフトと幅広い。試遊台も置いてあるので、自由に体験できたり、ゲーム大会も毎週開催されているなど、渋谷界隈の穴場ショップだ。そして何より嬉しいのは、夜10時まで営業していること。だから、オトナなアナタのニーズにも十分応えられるハズ。

渋谷区桜丘町3-24
TEL 03-3780-0415
営業時間9:00〜22:00

渋谷区神南1-22-14
TEL 03-3496-3661
営業時間10:00〜22:00
(年中無休)

彼女と待ち合わせをするなら "タワーの2F"は今が旬!

タワーレコード渋谷店

試遊台では、話題の新作がプレイできる。窓際で眺めもグッドだ。カップルでもOK。

世界最大の売り場面積を誇る渋谷の新名所、タワーレコードにゲームフロアが出現。ビビッドなカラーを使った明るい店内は、女の子でも入りやすい。PSをはじめゲームソフトはもちろん、ゲームグッズショップ「GAME SOUL」もあるなど、長くいても飽きない。このゲームのある2Fは、JAPANESE POPSの売り場でもあるし、女の子と一緒でもここなら文句はいわれないだろう。要チェックのスポットだ。

渋谷テクノ系御用達CDショップが ネオ・ゲームムーヴメントを発信

disk union 渋谷1号店

渋谷区宇田川町30-7 アンテナ21 4F
TEL 03-3476-2627
営業時間11:00〜20:00(年中無休)

超レアなアイテムや品揃えの豊富さから、テクノマニアに支持されているdisk union渋谷1号店が、ゲームソフトを携えてリニューアル。フロアはゲームソフトとテクノCD&レコードオンリーという徹底ぶりだ。ソフトの配置も、ショップの一押しを前面に出すなど、売れ筋にこだわらないポリシーが感じられる。テクノ&ゲーム系イベントもよく開催されているので、こまめに顔を出そう。

店長 中野泰博氏

テクノではムーヴメントの発信地という評価を頂いていますが、ゲームでもそう呼ばれたいですね。私達はゲームをデジタルエンタテインメントとして捉えていますから。ゲームミュージックがテクノ系で流行っているのも注目です。

ライトに遊ぶ

せっかくなら女の子と行きたい
おしゃれなゲーマーズスポット

店頭を飾るオブジェが目印 渋谷一有名なゲームゾーン

ゲームファンタジア渋谷

ゲームなら何でもあるのが自慢の3フロアからなる大型店。1フロアが広いので、大型筐体の通信対戦モノがたくさんあり、グループで行ってもOK。また、大スクリーンを使ったメガロ筐体も多いので、ギャラリーを集めたいキミにもおススメだ。おしゃれな外観と渋谷の中心にあるのとで、待ち合わせ場所としては昔から有名。一緒に行く人を問わないので、知ってると便利なスポット。

渋谷区宇田川町13-11
TEL 03-3496-5856
営業時間10:00～23:55(年中無休)

ゲームをオシャレに演出するならココ

GAMESOUL パルコ店

扉のモデルクンも着ているヴァンプTシャツ。

流行に敏感なゲームフリークなら誰でも知ってるゲームアイテムショップ。Tシャツとキャップが一番人気だが、スノーボードからインポートのソニックグッズまで扱っている。ゲーマーのみならず、ストリート系で高い評価を受けているのは有名。現在はバーチャ&ソニックが中心だが、年末には「鉄拳」シリーズがリリースされる。今の売れ筋は「ヴァンパイア」のデミトリTシャツ。

ウェアもいいが、ハイセンスな腕時計やバッグも見逃せない。

渋谷区宇田川町14-5 渋谷パルコ PART3
TEL 03-3477-8715
営業時間10:00～20:30(年中無休)

アルコールありの大人の夜を楽しむのなら

RONGO RONGO

ゲームフロアはもとより、ブリティッシュスタイルの競馬ゲーム「スコットフィールド」が人気。贅沢な作りのロビーから、スタッフが丁寧に座席まで案内してくれて、VIP気分が味わえる。店内ではアルコールも用意されているので、バー代わりの洒落た夜を過ごすのもいいのでは？客層も年齢がちょっと高めなので、大人の雰囲気が漂っている。騒々しいのが苦手な人に。

店長 根本 悟氏

8月は日替わりでイベントが行われています。場所柄アダルトな雰囲気なので、デートコースにどうぞ。

渋谷区道玄坂2-21-7
TEL 03-5458-6565
営業時間17:00～23:40
(土日祝12:00～23:40
年中無休)

夜はサイバースペースにハマる

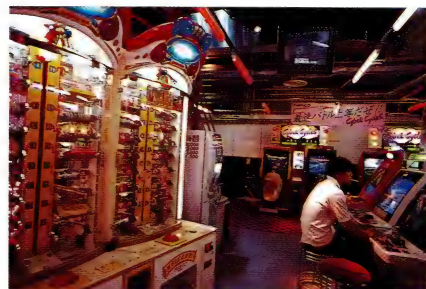
ドクター・ジーカンズ

VR空間でスーパーリアルな戦闘シミュレーションを行う「バトルテック」&レーザーガンで撃ち合う近未来サバイバルゲーム「Q-ZAR（キューザー)」、そしてカジノ、レストランが一体となったアミューズメントスポット。ゲームが得意なキミは、サイバースペースできっと彼女に尊敬されるだろう。レストランもあるので、ディナーの心配もない。素敵な夜はココから始まる。

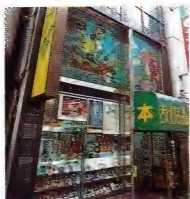
渋谷区円山町2-4
TEL 03-3476-7811
営業時間13:00～23:00(土日11:00～23:00)

ナムコフリーク注目、渋谷唯一の直営店

プレイシティキャロット渋谷店

渋谷区宇田川町16-9 パブパルコ内2F・3F
TEL 03-3477-8870
営業時間10:00～24:00(年中無休)

あのナムコ直営店にもかかわらず、ビデオゲームが50円、4台通信のリッジ2をはじめ、エースドライバーなどの筐体モノが100円という超低価格が魅力。もちろん、ナムコの最新マシンも常に用意されている。スペイン坂の入り口にあり、ロケーションはバツグン。驚いたのは、ウワサの「鉄拳ジグソーパズル」のカーニバルゲームがあったこと。さすが、ナムコ。フリークなら一度は行こう。

ディープに遊ぶ

キミの知識と好奇心を刺激してくれる
絶対はずせない、マニアックスポット

渋谷区宇田川町12-10
TEL 03-5489-0257
営業時間10:00〜22:00
(年中無休)

コミック、攻略本、雑誌 新刊ならココでゲット
まんがの森渋谷店

3フロアを使った、コミック、雑誌、攻略本などの新刊専門店。インポートのコミックも扱っているので、アメコミ派なら一見の価値あり。探していた本もここなら見つかるだろう。特にコミック、アニメ、ゲーム系雑誌は、専門店だけあって、一般の書店ではお目にかかれないようなレアなモノまで入荷している。友達に差をつけたいなら、ココをこまめにチェックしよう。

店員さんは明るく、親切。どんな質問にも答えてくれる。コスプレもグッド。

行けば分かる、在庫100万点の迫力
まんだらけ渋谷店

渋谷区道玄坂2-13-5
TEL 03-3462-2305
営業時間12:00〜20:00

店員のコスプレで巷でもメジャーになってきているが、本当はそれだけじゃない。古書を中心に在庫100万点を誇るマンガ&関連グッズは、ノスタルジーを誘う。まさに、マンガの博物館と呼ぶのにふさわしい。特に藤子不二雄の初コミックが300万円、映画『エイリアン』のスーツが250万円など、超貴重なアイテムまで売っているのは必見。ここでは興味を持たずにいるほうが難しいだろう。

コーヒーを飲みながらインターネットアクセス
Electronic Cafe Tokyo

渋谷区道玄坂1-18-3 フジビル37 B1
TEL 03-5489-5551
営業時間12:00〜23:00(年中無休)

昼はカフェ、夜はクラブと2つの顔を持つ。店内には、インターネットにアクセス可能なマッキントッシュ十数台が昼夜を問わず稼働。入場料1,000円+ドリンク(500円〜)。アルコール類もある。クラブとしてのイベントも多い。歩くのに疲れたらお茶がてら訪ねてみよう。インターネットにはSCEやSMEもホームページを持っているから、PS関連の最新情報チェックもいいね。

マネージャー
大内 明氏

開店して1カ月の新しい店です。今ならいつでもマックに触れます。分からない人にはやさしくアドバイスをしますので、女の子も来て下さい。

レトロゲームならココで決まり
渋谷会館モナコ

レトロゲームから最新格闘ゲームまで網羅しているゲームセンター。5フロアに渡る建物には、懐かしの3D筐体モノやシューティングなど、往年の名タイトルが目白押しだ。中でも3画面「ダライアス」は感動モノ。他にも「ナイトストライカー」、「スターウォーズ」などがプレイできる。さらに店内には、約90タイトルにも上るレトロゲームの数々と、知る人ぞ知るディープな渋谷がある。

渋谷区宇田川町23-10
TEL 03-3461-9173
営業時間10:00〜24:00

渋谷を歩くならクラブ系 ゲーマーファッションで決めろ!

渋谷のファッションといえば、やっぱりストリート系だが、ゲーマーならテクノ系クラバーファッションで決めるのが正解。特に今年のトレンドはジャストサイズのTシャツ。ダニエル・プールやH2OのTシャツはチェックしておこう。ゲーム系プリントTも狙い目だ。

やっぱりキャップとTシャツ。

アニメ、ゲームのキャラクターグッズならお任せ
アニメイト渋谷

全国にチェーンを持っているが、渋谷店は売場面積が最大。開店から間もないこともあって、フロアもキレイだ。アニメのキャラクターグッズが中心だが、CDやビデオなどのAV関連が売れ筋だとか。グッズもストⅡやバーチャなど基本は押さえ、何よりゲームミュージックの充実ぶりは見逃せない。PSソフトも人気商品は置いてあるなど、ゲーム系にも力を入れてきている。

渋谷区桜丘町24-4 東武富士ビル1F
TEL 03-5458-2454
営業時間10:00〜19:00(年中無休)

店長 斉藤 収氏

PSソフトは他のソフトより人気で、ウチの従業員も買って行きます。ちょっと分かりずらい所かもしれませんが来て下さいね。

コントローラーを捨て さあ、街へ出よう

渋谷ゲーマーズマップ

プレイステーションが買える店

★①タワーレコード渋谷店
★②disk union渋谷1号店
★③レンタルアコム渋谷店
★④アニメイト渋谷店
⑤ドイ渋谷店
⑥ドイ渋谷道玄坂店
⑦さくらや渋谷店
⑧ビックカメラ渋谷東口店

アミューズメントスポット

★①渋谷会館モナコ
★②プレイシティキャロット渋谷店
★③ゲームファンタジア渋谷
★④RONGO RONGO
★⑤ドクター・ジーカンズ
⑥HI-TECH SEGA
⑦ゲームファンタジアチャーリーズ
⑧みとや
⑨ラスベガス
⑩ORIBIA
⑪スポーツランド
⑫中央プラザ
⑬ゲームファンタジア十戒
⑭ゲームファンタジアでんえん
⑮TILT
⑯律
⑰PRIME SEGA
⑱渋谷タイトーステーション
⑲SEGA HI-TECH LAND
⑳ラセーヌ
㉑ファイター

その他のスポット

★①GAMESOULパルコ店
★②まんがの森渋谷店
★③Electronic Cafe Tokyo
★④まんだらけ渋谷店

地図の見方

ゲーム関連ショップは地図上で数字で表しています。また、数字は各スポット別に色分けしてあります。★は前ページで紹介してるショップです。

ちょっと見方を変えるだけで、渋谷って街もずいぶん印象が違うんじゃないかな。実は、渋谷のゲームセンターって女の子（特に高校生）の2人連れが、他のエリアより多いのだ。あと、1プレイ50円の安い店が多いことと、メンテナンスの状態がいいことも、ゲーマーにとって重要なポイント。

トータルで街を楽しむのなら、午後2時〜7時ぐらいがベスト。若者の街なので、ファーストフードも多く、安い店が多いのもうれしい。夜は夜で、居酒屋、カラオケ、クラブ、ゲームセンターといっくらでも遊び尽くせる。

せっかくの夏休みだし、コントローラを捨て、キミも街に飛び出してみよう。

NEW COMER

カルネージ・ハート

CARNAGE HEART

●アートディンク　●12月発売予定　●価格未定

機動歩兵の設計戦略シミュ

「……『アクアノートの休日』とはまったく正反対の性質を持つものですね。『アクアノート』が自然と触れ合える〝静〟のゲームなら、次の作品は自然とまったく切り放された〝動〟のゲームという感じです。一般ウケはしないかもしれないけど、開発陣はやる気満々ですよ。期待してください」

「アクアノートの休日」の取材の際に、次回作について質問した時、同社の広報である島崎氏はこのように語ってくれた。

その際には明らかにされなかった、問題の「次回作」に関する情報がついに公開された。そのゲームのタイトルは、「カルネージ・ハート」。

このゲームにおいてプレイヤーは、ある軍の指揮官となり、部隊への命令のみならず、資材の調達をはじめとする生産部門、さらには兵器そのものの設計にいたるまでを統括する権限を有することになる。戦略的なレベルで軍を指揮していかねばならないわけだ。

このゲームの世界では、機動歩兵と呼ばれる兵器が第一線級のものとして活躍している。世間一般に知られているパワードスーツやモビルスーツとほぼ同じコンセプトの元に作られたもので、現在の陸戦兵器の主力である戦車のような立場におかれているようだ。

ゲームの流れは、戦場（マップ）に部隊を派遣するところからはじまる。その戦場に配されている敵部隊を駆逐するために、味方部隊に進軍を指示し、敵の排除を目指していく。敵を全滅させれば晴れてその戦場はクリアとなる。流れそのものはリアルタイムではなく、ターン制を採用するようだ。

敵との戦闘になると、画面が3Dへと変わり、部隊単位での戦闘が繰り広げられることになる。部隊に属する機動歩兵たちは、あらかじめ与えられた命令に従い、自動的に敵と戦っていくのである。

与えられている情報が少ないため、ゲームの詳細については不明な点が多い。これらヴェールにつつまれた部分は少しずつ明らかになっていくだろう。今回は第一報ということで、既存の同カテゴリーのゲームを挙げつつ、すでに分かっている事柄を元に、見えない部分を推測していくことにしよう。

POINT 1 : Design

部隊を構成する機動歩兵は、その一体一体をハード・ソフトの両方の面から設計できる。既存の戦略シミュレーションゲームに例えるのなら、生産できるユニットの種類そのものや、それらのユニットの思考ルーチンをもプレイヤーが作れるということになるだろう。

ハードウェアでは、機動歩兵を【機体】【処理装置】【エンジン】【タンク】【武装】【装甲】【オプション】【カラー】の８つの部品に分け、それぞれについて組み合わせを行い、新たな機動歩兵を設計していく。また、それぞれの部品について、新型の開発なども行えるようである。同じ外見でも性能の高いもの、あるいはまったく新概念の部品の開発なども存在するかもしれない。

ソフトウェアでは、実際に敵と遭遇した際の思考ルーチンを入力していく。いわば人工知能のようなもので、いくらハードウェアが立派でも、ソフトウェアがいい加減では、敵に打ち勝つことは不可能だ。ただ、プログラムが面倒な人のために、あらかじめ用意されたものの中から選ぶこともできるようになっている。

機動歩兵の設計

気になる関連ゲーム（ゲーム機編）

コンセプトやシステムが似ていると思われるゲームを二つほどピックアップ。どこが似ているのかは今後明らかになるだろう。

スーパー大戦略（SFC）

パソコン版「大戦略」をスーパーファミコンに移植したもの。ヘックスと呼ばれる六角形に区切られたマップの上で、敵味方に分かれて部隊を移動させ、敵を倒していくという、近代兵器版軍人将棋といったところか。

マップ上における部隊の移動システム、あるいは部隊の生産システムあたりもこのゲームに似るところがあるかもしれない。

マップの上を右往左往する部隊たち。ヘックスに区切られることはないだろうが、概念は似たものになるかも。

ターン制を導入することは明らかになっているので、ひょっとすると部隊単位の命令もこれと似かよるかも。

フロントミッション（SFC）

スクウェアの大ヒット作。パーツ屋で購入した部品を自由に組み立てて作ったロボット（ヴァンツァー）を、戦場に投入して活躍できるところに大きな魅力があった。また パスワードを使って、他人のヴァンツァーとの一騎討ちも可能だった。メモリカードを使えば、このようなシステムも容易に実現可能に違いない。

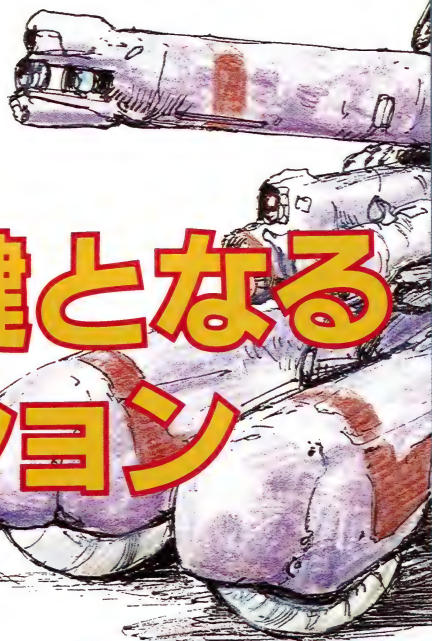
パーツ屋で買い込んだ部品を好きなように取り付け、用途の違ったヴァンツァーを作れる。メカマニアにはたまらないシステムだ。

パスワードを使って、他人のヴァンツァーとの一騎討ちも。より強いものを作るため、プレイヤーすべてが必死になった。

T

計が鍵となるレーション

POINT 2：Produce

機動歩兵の生産

設計されたデザインを元に、手持ちの工場で機動歩兵を生産し、戦場へ向かわせる準備を行う。現時点では戦場での自ターンで生産するのか、あるいは戦場へ部隊を投入する前に生産を一括して行うのかは不明。

だが自軍の生産力というものが存在することや、各種資材を調達する必要があるということは明らかになっているので、いくつかの推論が成り立つ。一つの可能性としては、戦場投入前はもちろん、戦場内で生産のすべてが行えるというもの。もう一つは、戦場投入前にはすべての生産ができるが、戦場内では機動歩兵の修理しか行えないというもの。もし後者のシステムが採用されれば、部隊の取り扱いはより慎重にならざるを得なくなるだろう。

また資材の調達が、戦場での勝利や戦場内の特定ポイントの占領によって行われるとした場合、ゲームの進行によっては特定の資材が不足する場合もありうる。さらに新型機動歩兵の設計によっては、ある資材を多用する可能性も考えられる。実戦で鉄が不足した際、代用品として木やコンクリートを使って兵器を使ったのと同様に、資材の節約を考慮に入れた戦時簡易型の機動歩兵を設計・生産することが必要になるかもしれない。

POINT 3：Arrange & Advance

機動歩兵の配置・進軍

生産された機動歩兵を元に部隊を編成し、それらの部隊を戦場に配置、さらにその部隊に進軍を指示することでゲームは進行していく。敵部隊と接触、あるいは攻撃可能範囲に到達した場合、画面は３Ｄに切り替わり、部隊単位での戦闘が行われる。それぞれの機動歩兵は前もってプログラミングされた内容に従って敵を探し、攻撃していくことになる。

この点については明らかになっている部分がほとんどない。そのため推測によるものが多くなってしまうが、戦場はおそらく「大戦略」系の戦略マップのようなものだろう。また、索敵システムも存在するはずだ。部隊単位での移動はプレイヤーが介在できるはずだから、今まで慣れ親しんでいるシミュレーションロールプレイングゲームのような感覚でプレイできるに違いない。

戦闘における３Ｄ画面では、機動歩兵たちが事前に組まれたプログラムを元に自動的に行動するため、命令の入力は行えないと思われる。撤退命令くらいは存在するかもしれないが……。

また画面そのものは「サイバースレッド」や、「AⅣ」の街並みを想像するのがよいかも。さらに１部隊には複数の機動歩兵が編入されるため、画面に表示させる対象となる機動歩兵を任意に選べたり、上空からのカメラで眺めることができたりなど、ポリゴンの機能をフルに使用した、目で楽しめる仕組みが凝らされるはずだ。

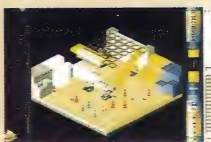
メカデザインはあの横山氏

このページに配されている機動歩兵たちは、当ゲームのイメージイラスト。ロボット系の３Ｄモデルで有名なあの横山宏氏が描いたものである。

気になる関連ゲーム（パソコン編）

パソコンのゲームにも似たようなコンセプトのものは存在する。両者とも多くの部分に共通する点があるだろう。

HR2（アートディンク、PC-98）

アートディンクのパソコン部門の作品。ロボットにプログラムを与え、資材を運ばせて高層ビルを作らせるという内容のゲーム。戦闘や他のロボットとの競争という要素こそないものの、プログラムを与えて自由に動き回らせるというあたりは、似たようなところが感じられる。プログラム周辺のシステムが参考にされるかもしれない。

プログラムを搭載したロボット任せで高層ビルを建てていく。簡単なようで、これがなかなか難しい。

プログラムには疑似Ｃ言語という、専門用語に近いものが使われる。既存のプログラムを利用することも可能。

モータースクォード（エレクトリックシープ、Windows）

プログラムを与えて作ったロボットでチームを作り、マップに投入して敵のチームと戦わせるという内容のゲーム。コンセプトが非常に似通っているが、生産や開発の概念はない。参考になる部分も多いので機会があれば目を通すべきだ。

ロボット一体一体にプログラムを施す。記号を埋め込んでいくだけでできる、簡単なものだがなかなか奥が深い。

戦場へはチーム単位で投入され、敵のチームと戦っていく。連携プレイを考えた上でプログラムしないと勝てない。

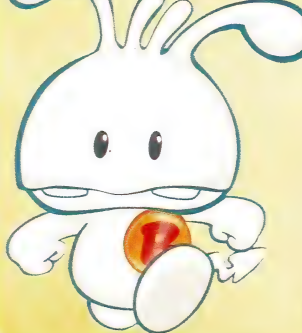
NEW COMER

ハーミィ・ホ…!

ソニー・コンピュータエンタテインメント
1995年秋発売予定／価格未定／1Pのみ
横スクロールアクションゲーム

※画面写真は開発中のものです。

SCEの隠し玉!? コミカルアクションでファン層拡大を目指す!

キャラクターデザインは田代邦彦氏

このキャラクター、いわずとしれたバイキン君。別にパクリでもなく本物。つまり、このゲームのキャラクターはすべて、バイキン君やうちのタマ知りませんかシリーズなど、数々のファンシーキャラを生み出した田代邦彦氏の手によるものなのだ。バイキン君はゲームにもちゃんと登場／　現在フリーの田代氏は、ヤクルトスワローズのマスコットもデザインした業界の巨匠。ちなみに乙女座。ん？

SCEの夏期ラインナップも出そろい、そろそろ秋期・冬期のソフトが見えてくるころだなぁと思っていたら、やっぱりこんな面白そうなものが隠されていた／　一瞬海外ものかと見間違うほど、ポップでカラフルなこのゲームは、れっきとした純国産品。ファンシーグッズでおなじみの、ソニー・クリエイティブのキャラとオリジナルキャラをふんだんに使い、やたら軽快でコミカルな純横スクロールアクションとなっている。ルールも操作も単純で、あらゆる年齢層のユーザーが入りやすい世界が構築されている。しかもステージはボーナスステージを入れると、なんと70を超えるとのこと。ただでさえ、単純明解アクションが少ないプレイステーション。こんな大作が登場するとなると、PSユーザーばかりか、全ゲームユーザーがよだれを垂らしてしまうに違いない……ちょっとおおげさ。

ボーナスステージは3D視点でハーミィを操作して、スターをGETする。横スクロールとはひと味違った爽快感があるはず。

ルールは単純、操作も簡単!ハラハラ

ッパーヘッド

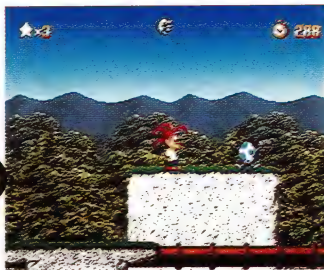
Hermie Hopperhead

画期的なオトモ君システムを見ろ！

単純明解の中にも、さすがPS、画期的なシステムを採用している。それがオトモ君システムだ。

オトモ君とは、道中で敵を倒したり、スターを集めたりといった作業を手助けしてくれる頼れる仲間のことで、集めたスターを分配することでタマゴから成長していく。種類は4種類。青がペンギン、黄色がニワトリ、緑はカメ、赤はドラゴンだ。これらのタマゴはステージ途中で入手し、グーパーアイコンを操作することで、いろんな形で協力させることができる。いるといないじゃ大違い。グッとステージ攻略が楽になるはずだ。たとえば、モンスターがうじゃうじゃいる時、また看板表示が出ている場所で踏台にしたい時など、やたら便利。腕に覚えのある人も、トンガラないで、ぜひ試してみてほしい。

まずはタマゴを入手

オトモ君は最初はみんなタマゴ状態。ステージのいたるところにあるタマゴを見つけたら、まずはタッチ。

するとタマゴから手足が生えるので、ふたたびタッチしてキャッチする。色によってキャラクターが違う。

集めたスターを分ける

ステージクリア後にスターを配分。一定の数でオトモ君は、それぞれ4段階に成長していく。見た目も違う。

ドキドキ奇想天外な70を超えるステージ

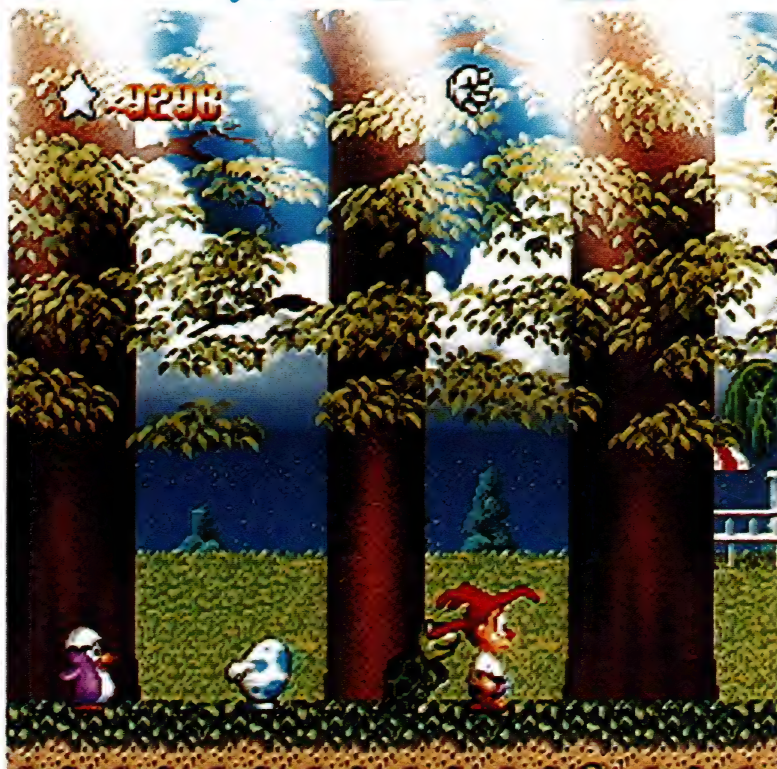
トレードマークはキャロット頭 早く地球に戻って、彼女とデートだ!!

ある昼下がり、ハーミィはいつもの場所でガールフレンドのトリッシュと待ち合わせ。その時、ハーミィはひょんなことからゴミ箱へ落ちてしまう。それがハーミィのパニックの始まりだった。

なんとそのゴミ箱は月の裏側にある、誰も知らない小さな星の入口だった。元々その星は、タマゴに似た可愛い生物が平和に暮らしていたのだが、ある日地球のスクラップ工場が時空の歪みで突如出現し、タマゴ星名物のスターによって命を吹き込まれてしまった。

スターによって命を得たスクラップ工場は、自らを「マッド・ミーゴ様」と名乗り、星中にスクラップを撒き散らした。そんなこんなでタマゴ星は大パニック！ そんなところへたどり着いたハーミィは、もっとパニック！

とにかくトリッシュと待ち合わせした場所へ戻るため、タマゴ星を駆け巡ることに。行く手を遮るスクラップモンスターを飛び越え、タマゴにスターで命を吹き込んで戦え！

森、海、砂地、遊園地、

なんの変哲もない島。最初はステージポイントが１つだが、クリアするごとにルートがみるみる広がっていく。島もここだけじゃなくいろいろある。

スクラップ達が溢れかえるこの世界に、たった１人放り出されたハーミィ。彼の頼みの綱はオトモ君のみ。しかし、ハーミィ自身もただ者ではない。ジャンプ、ダッシュはもちろん、キック、踏みつけ、潜水、スライディングだってできてしまうのだ。ステージ数が膨大だし、このくらいいろいろなアクションができないとね。

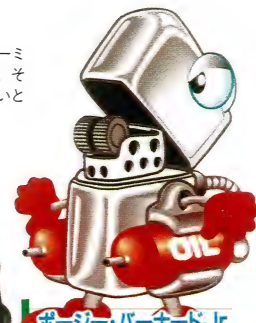
こりゃありがたい。大砲に乗って、好きなワールドへワープできる。こういったポイントはいくつか隠されているらしい。ちゃんとオトモ軍団も連れていってやれよ！

ハーミィホッパーヘッド 素敵キャラ Collection

テック・テック

歩くだけ。ホントに歩いているだけの敵キャラクター。でも口（靴の中）は臭そう。上から潰してしまうのが得策だろうね。

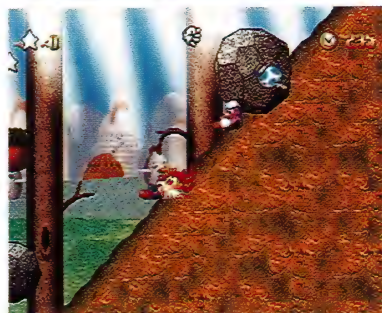
タイヤ・タリー

かなり痛そうなイボ付き。ハーミィを見つけると突進してくる。そのスピードの変化に注意したいところ。気は強そう。

ポージー・バーナードJr.

たまに立ち止まり、[illegible]。炎に当たると大ダメージだ。両脇にカセットボンベを装着しているだけに、燃料切れはなさそう。

メカフレイミィ

飛行しながら炎を吐く。炎の中からはメカドラゴンSが出現する。体当たり滑空時には、踏みつけ攻撃をするのがいい。

遊び気分でワールドを駆け巡る!!

ペンギンにカメがオトモ君でついているのに、ハーミィが先導してス〜イスイ。とにかく泳ぎが得意ってこと。

巨岩が迫ってくるっ！普通に走るよりは、ここはスライディングだ。敵を倒すこともできるしね。

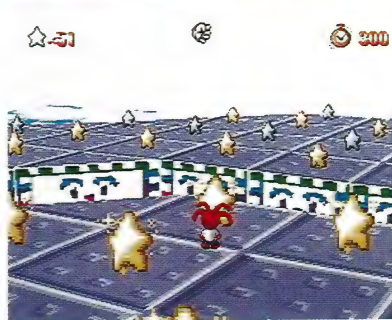
ツルツル滑べるペンギンタウン。敵も味方もツ〜ルツル。

ステージ途中にあるツタはぶらさがることができる。いきおいよくタイミングをはかって×ボタンを押すと、遠くへ飛ぶことができる。

ステージ1をクリアしたら、次なるルートが表示される。まだまだ先は長い。

オトモ君はこんなシーンで大活躍。踏台になるとはありがたい。

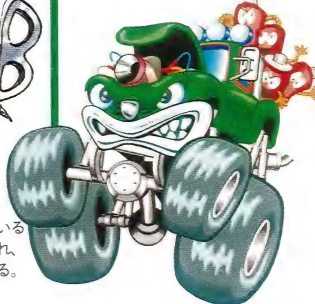
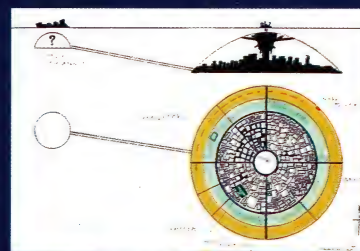
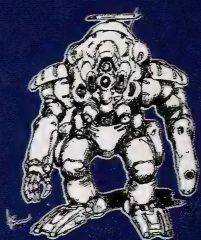
いくら元気なハーミィとはいえ、穴に落ちた時、タイムオーバーになった時、オトモ君がいない時にモンスターに触れると、1ミスとなる。ハーミィがやられたら、せっかくシコシコ育ててきたオトモ君は、退化してしまうから注意が必要。基本的にオトモ君が持っていたスターの枚数の半分となってゲームが再開されるわけ。スターをたくさん集めるのも大切だけど、よりミスしないことが大事だ。

ゲームはマップ画面でプレイヤーの好きなステージを選び、進んでいく。そのステージをクリアすると、新たなステージポイントが現れ、次へ進めるのだ。行った先は、ルートは枝分かれしていたり、ワープポイントがあったり、多種多彩。たくさんの島と風景で工夫がなされているので、飽きもこないし、コツコツやるのに最適。早く続報が欲しいのは、みなさんだけではないのだよ。

赤いゴミ箱へ入るとボーナスステージへ。このステージは3Dマップだ。時間内にいくつスターを集められるかな？

メカウィングゥ
羽ばたいて風を起こし、ハーミィの動きを止める。地面をつついている時が弱点。メカチキンSの助太刀はちょっとやっかい。

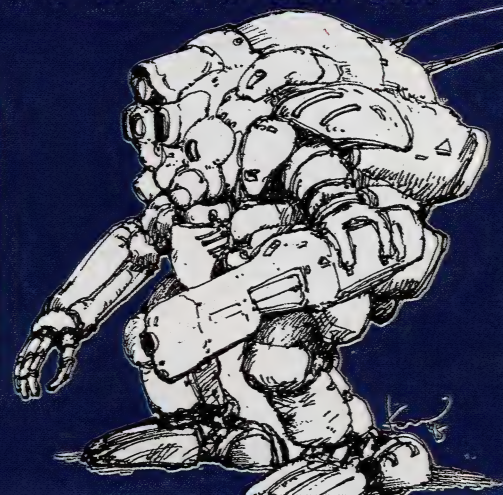
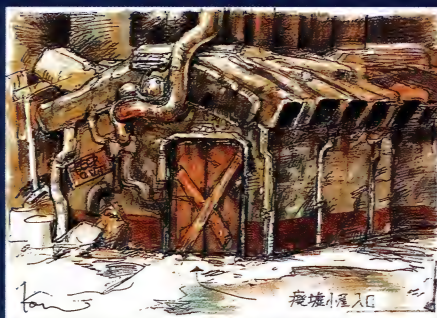
ビッグフット
ハーミィに向かって突進してくる。その迫力はタイヤの比ではない。踏まれると、ハーミィを踏み潰そうとジャンプするから驚き。

メカゴーグゥ
水中から飛び上がり、着地後にメカペンギンSを産む。ところが、産んだ後は責任もとらず、ふたたび水中に飛び込んで隠れる。

メカバァニィ
ウサギのようだけど、れっきとしたカメ。ゆっくり歩いているが、踏みつけられると耳がとれ、手足を引っ張り地面を滑走する。

マッドミーゴ
空をどんどん上昇しながらゴミをばら撒くボス。攻略するには、落ちてくる床の上を飛び移りながら攻撃することが肝心。

舞台となる地下都市、その中心
にそびえ立つバイフロス本社

世代を超えた呪われし遺

キリーク・ザ

KILEAK,

アートディレクションは横山宏、制作はもちろんGENKI

充実の戦闘、ドラマ性を追求したストーリー

時代でいうと、前作から27年後の2065年です。前作のラストの状態から、同じ世界で、続いています。舞台は南極から変わって南米、国でいうとおそらくボリビアあたりですか。ただ、この時代にボリビアとよばれているかどうかはわかりませんけど。

時代や世界観は継承していますが、単に続編としては作りたくなかった。ただし、ゲームを進めていく上でいろいろと得られる情報の中に、前作で謎だった部分の解説はかなり入ってます。例えば、あのエンディングでどうなったかとか、そんな情報が引き出せる情報センターがあります。ただ、ゲームをプレイする上で、絶対に必要というわけではありません。

前作はシューティング+アドベンチャーといっていたのですが、今回はストーリーを追って、イベントをクリアするという部分にゲームのウエイトを置いています。イベントクリア、アドベンチャー、シューティングの要素がバランスよくなるように配分に気を使っています。

小さいミッションがいくつもあって、これらをクリアしていくことによって、全体の大きいストーリーが見えてくる。ジャンルとしたら、デジタルエンタテインメント・ストーリーとでもいいましょうか。ストーリーの流れは1本ですが、クリアしたあとに元いた場所に戻ったりとかはできる。1フロアをクリアして、強制的に先に進む前作の形ではありません。今回のエレベーターはムービーではなくて、ポリゴンで動いて、上にも下にも行けますよ(笑)。

前作で難しいといわれたシューティング部分はそんなに上手くない人でもクリアできるようなレベルにして、代わりに謎解き要素を増やしました。

乗り込むアーマーは、前回登場したプロテクトアーマー・SJ107の改造型で、"SJ107改"という表記になるでしょう。ジャンク屋のオヤジが、いろいろな部品を集めてきて改造したというイメージですね。　ただし、ゲーム後半で新しいプロテクトアーマーが登場します。それに主人公が乗り換えるんですけど、その機体にはローラーダッシュという機能が付いて、スピードの切り替えが可能になり、通常よりも速く進みます。スピード的には2倍以上。ポリゴンの表示能力は前作から上がってますから、初めからこのスピードでもいいんですけど、人間の反応として難しい。まあ、切り替え式ならいいだろうと。

前作で言われた「弾が避けられない」という意見も考慮して、通路を通常のサイズで前作の2倍の幅にしました。わざと狭い通路にしてる場所もありますけど。高さも、中2階がある場所を作ったり、部屋の広さも、面積的に前作の4倍くらいの広さの部屋があったりします。マップ全体も、部屋と通路を組み合わせた感じではなく、本物の建物に近い構造。部屋の横にも扉があり、扉ごしに部屋があります。

舞台は地下都市、その世界を支配してるのは前作に登場したバイフロス社長の息子、ミハエル・バイフロスです。世界を襲った環境的な危機から逃れ、理想郷として造り上げられた地下都市。しかし、それに反対するレジスタンス……。このあたりのストーリー部分の詳細は、The PlayStationで隔号連載中の「生存機械」で書いています(今号はP108を参照)。

そして主人公はレジスタンスのメンバー、マサオ。仲間も主人公と別のプロテクトアーマーに乗り、リアルタイムポリゴンで見えるシーンがあります。他に重要なキャラで、SJ-107改を作った機械屋ジムというのが出てきます。マサオの良き理解者といった存在。

最後に今回CGで紹介しているレイラ。彼女とマサオの関係もストーリーに折りこまれています。

とまあ、人と人、人間ドラマを強く打ち出してますから、前作よりずっと浪花節的なんですよ(笑)。

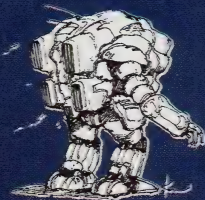
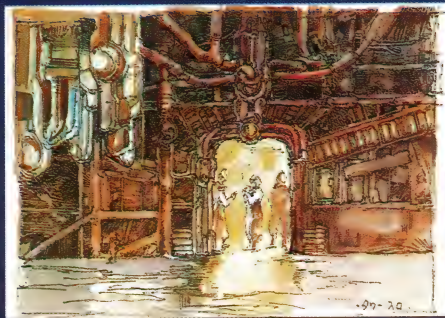
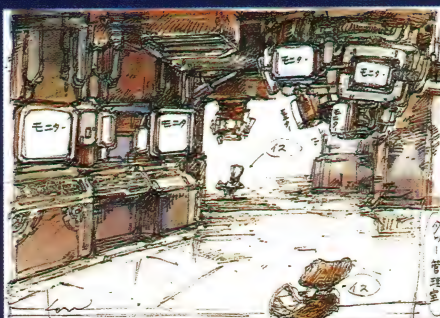
GENKI **黒田愛実**

今作のカギとなる女性・レイラ。
彼女の眠りを覚ますには……。

伝子……戦いは終わらない

・ブラッド2

The Blood2

新アーマー・SJ-107改を操り、バイフロス本社に潜入！

前作はメカデザインが中心だった横山氏が、今作ではゲーム全体のビジュアルデザインを担当している。ここに掲載している原画は、ほぼ忠実にゲームで再現されると考えていいだろう。新アーマー・SJ-107改は、前作で登場したアーマーの、その名のとおり改造型だ。

■ソニー・ミュージックエンタテインメント
■12月発売予定
■価格未定

機械に頼りすぎた人

アルナ

ライトスタッフがプレイステーションで放つ第１弾が遂に姿を現した。PCエンジンで発売されたRPG「アルナムの牙」の続編だが、ゲーム内容は一新！

シリーズの新境地に挑む スチームパンクの世界

前作「アルナムの牙」から５万年後という設定で始まるこの「アルナムの翼（仮）」。一応続編ではあるが、世界観の設定など、かなりの変更がなされている。

大きく変わったのは、近代ヨーロッパの産業革命期に近いイメージでゲーム世界が設定されている点だ。現実のこの時代はちょうど蒸気機関が発明、応用されてきた頃。「アルナムの翼」に登場するのも、同じ蒸気機関だ。

ただし、燃やすものは石炭でなく輝晶石と呼ばれる特殊な鉱石。この鉱石は燃焼の際に、純度が低いと多量の毒ガスを吐き出すため、軍隊でさえ現在では使用を控えるという、いわくつきの鉱石。そして、ゲームストーリーの中心になるのは、輝晶石を濫用する軍隊と、それに敵対する主人公達だ。

軍隊とは、機械を使って全国統一を企んでいる、眞弥（マヤ）軍と呼ばれる連中。

この世界では、眞弥軍の使う機械兵器をはじめ最新テクノロジーとは蒸気機関を指し、燃料として輝晶石を使用する。燃焼時に多量の毒ガスを排出するため、当然、いわゆる環境破壊の元凶となって住民を苦しめている。

それでも、機械に頼らなければ生きていけない人間達の滑稽な姿が、ストーリーの背後に見え隠れする。二足歩行機械を使うより、自分の足で走った方が速いのに。

主人公の矩州海舵（クスミダ）14才の戦士と華凛（カリン）13才の香華術士。２人とも孤児。なぜかお互いを意識しあっている。原因は背の高さらしい。クスミダはカリンより低いことを、カリンはクスミダより背が高いことを気にしている。機械文明に関しては、２人とも否定的な意見を持っている。ちなみに、クスミダはジュナに密かに想いを寄せているらしい。

眼前にはさびれた土地が果てしなく広がっている。遥か昔、十二神徒と呼ばれる者達によって再生された〝アルナム〟。その時からは想像もつかない景色が広がる。

荒涼とした大地に１人の農夫が種蒔きをしている。ふと顔を上げると、遥か彼方から近づいてくる緑色の物体を発見した。「森の牙」誰が名付けたか知らないが、その農夫は直感でそう感じた。その後、大地は死の砂漠と化すことも……。それだけを考えると向き直り、種蒔きを再び始めた。その傍らを「森の牙」が走り抜けていく……。

これは、人間の進むべき道を

間たちへ警鐘を鳴らす

ムの翼（仮）

■'96年初夏発売予定
■ライトスタッフ
■価格未定

ジュナ

キャラクターを生かした"コンビネーション"による戦闘システム

前作をプレイしたことがある人ならば、その登場人物のキャラクターにひかれた人も多いのではないだろうか。もちろん、「アルナムの翼」でもキャラクターの魅力は健在だ。それも、特に戦闘シーンで彼らは個性を発揮する。武器に頼った戦闘ではなく、キャラクターによる独特の戦闘をも表現されている。

「アルナムの翼」での戦闘シーンのコンセプトは「コンビネーション」。各キャラクターをうまく組み合わせることが必要なシステムになっているので、誰が誰とコンビを組み、誰にリーダーを任せるか、それによって自分のパーティーの成長の仕方も変わり、さらに自分だけのキャラクターに育てることも可能になってくる。

また、前作にはなかった試みとして、"空を飛ぶ"という要素が加わった。移動手段として、また新たな戦場として、"空"が大きな意味を持ってきそうだ。

他にも前作「アルナムの牙」に登場したキャラクターが再登場したり、パーティーの一員として参加することがあったりと、前回からプレイしている人への配慮もきちんとなされている。ビジュアルシーンはもちろん、木村明広氏が担当。今回もその素晴らしいグラフィックを惜しみなく披露してくれる。発売はまだ先だが、今から期待の大きいソフトだ。

この2人は上が樹菜（ジュナ）16才、下が手練（シュレン）14才。2人ともやはり孤児。シュレンは父が眞弥公国の兵士だったため、軍に対し親近感こそあれ憎悪を抱いてはいない。だが、ジュナは父を眞弥公国軍に殺されたため、軍に対して恨みを覚えている。

シュレン

今から五万年前、獣族十二神徒と呼ばれる者達の戦いの末、太陽神マリエーンによってアルナムは浄化の眠りから覚めた。しかし、人間は再び過ちを繰り返そうとしていた。致命的な有毒ガスを排出する輝晶石の屑。人類にとって自らの命を減らすものであるとは分かっていたが、逆にとても安価であった。アルナム統一を実行している眞弥公国にとっては格好の戦力材料となり、各地で公害が発生した。これらのことが平和な人々をも巻き込んだ悲劇へと結びつくとは誰も考えていなかった。十二人の神の子達を除いては……。

NEW COMER

「アルナムの翼(仮)」CREATORS' MESSAGE

人間の為すべき事とは

――この「アルナムの翼」を企画した意図は？

青柳　前作で未解決の部分がいくつかありまして、その中の一つが人間の立場なんです。人間の達成しなければいけないもの、超えなければいけないもの、それらを表現したいということがあったので、それを形にしたかったんです。

――前作との違いは？

青柳　前作の話は差別が中心です。獣族というのが人間に虐げられている世界で、その混成チームである仲間の結束をいかにして強くしていくか。さらに差別はなぜ起こったのか。そういうことを追求していく話でした。今回は今までの世界を壊して、新たな世界を創造してから5万年後、人間たちが文化を育て始め、今度は機械的な世界になり……という感じです。

――どのような世界ですか？

木村　蒸気機関が発達した世界になっています。が、能力的には第一次大戦前後ぐらいの蒸気機関の能力しか持っていないんです。ですから不便なモノがすごく多いんですよ。動くのもそんなに早くないし、実際に戦いを始めて不利になったら降りて走って逃げた方が早い、そのぐらいどうしようもないメカなんですけど、それでも機械にしがみついて人間は生きていかなければいけない、そういう世界です。

――それほどに蒸気機関を使っているのですか？

青柳　ええ、そうです。このスチームの燃料である種の宝石があるんですけれど、これを乱獲して自然を破壊し山を削り、木が無くなり、さらに空気が汚れる。特に中心の町は空気がひどい状態で……。

――そういった弊害がどのあたりに出てくるんですか？

木村　穀物が育たなくなったりします。しかしスチームマシンが滑稽なので、話は重いけれどもギャグを散りばめてまとめようかなという（笑）。

――ここに期待してほしい、というところは？

青柳　メカの好きな人はぜひ注目してください。かなり細かいところまで書き込んであります。担当者も気合が入っていますので、ぜひ！

――このゲームを一言で言い表すとすれば？

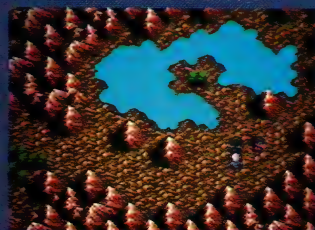
木村　やっていることは重いけれど、キャラクターたちはノリが軽いので、それでバランスを取っているつもりです。シナリオは重いけれど、キャラクターは軽い、これです。

――どうもありがとうございました。

ゲームデザイン　青柳 久

グラフィックデザイン　木村明広

「テーマは重いが、タッチは軽いです(笑)」

前作「アルナムの牙」(PCエンジン版)

フィールドを歩き、各地を転々とする。こんなときは仲間がいると心強い。

迫力の戦闘シーン。ここで仲間と合体することで、さらにパワーアップする。

PCエンジンでも木村氏の絵は美しかった。PSという舞台を得て、さらに効果的に？

パイロット版ディスク先行発売決定！

ただの「体験版」ではない！

「アルナムの翼」発売に先立ち、体験版＋αディスクが発売されることが決定。その名も「アルナム弁当～牙と翼でてんこもり」。「アルナムの翼」の体験版が入るのはもちろん、同じキャラクターを使っての双六ボードゲームや「アルナムの牙」のストーリーを基にしたアドベンチャーゲーム、また「アルナムの翼」に登場するキャラクターが以前はどのようなことをしていたのかを追跡する、デジタルコミック形式のサブストーリーまでを完全網羅。他にもアルナムイラストコーナーや、秘密の企画など盛り沢山。なお、このディスクは12月ごろ発売が予定されている。半年ほど待たなければならないけれど、その価値は十分にアリ。来年夏の「アルナムの翼」本編が待ちきれない人も、そうでない人も、これを買って夏まで楽しもう。

発売まで待てない！
New Disc先取り情報
PS PREVIEW
LINE UP
BOXER'S ROAD
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
Beyond the Beyond～遥かなるカナーンへ～
ハイパーフォーメーションサッカー
出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK
ヴァンパイア
ウィザードリィVII～ガーディアの宝珠
豪血寺一族2（仮）
燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER
EXECTOR
ときめきメモリアル～forever with you～
幻想水滸伝
サラブレッドブリーダーII Plus
井出洋介の麻雀家族
信長の野望 覇王伝
アリーナ
フェーダ～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク！（仮）
Defcon5
Extreme Power（仮）
GROUND STROKE
KING of BOWLING
メモリーカード使用ブロック数
マウス対応
ネジコン対応
対戦ケーブル対応
©1995 NEW Corp.

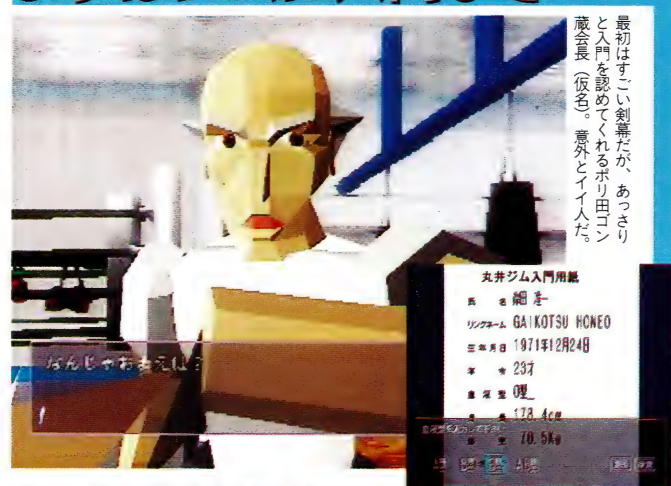
スポーツ

BOXER'S ROAD (ボクサーズロード)

とにかく全てが“リアル”なボクシングゲーム「BOXER'S ROAD」。ディープなボクシングファンにも納得のいく一本だ。今回はこれまでの復習の意味もかねて、ジムへの入門からプロテスト、デビュー戦までを紹介しよう。

■9月8日発売
■ニュー
■5,800円

まずはジムに入門して……

最初はすごい剣幕だが、あっさりと入門を認めてくれるポリ田ゴン蔵会長（仮名）。意外とイイ人だ。

まずは入門用紙に、名前・リングネーム・生年月日・年齢・血液型・身長・利き腕を記入する。また、体重は身長から自動的に計算された標準体重になる。

選手は上に紹介したように8人から、また、トランクスは10種類から選択できる。それぞれに能力の差はないから、自分の好みで選ぶべし。

さあ、プロテストだ！

いやが上にも緊張が高まるプロテスト。

よっしゃー、ダウンを奪った。相手は立ち上がれるのか!?

やった、KO勝ちだ！ これでテスト合格間違いなし!! 思わずジャンプ!!!

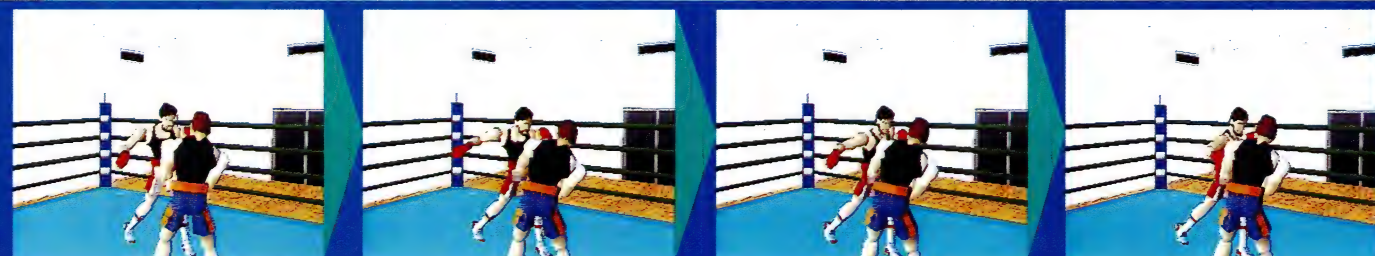
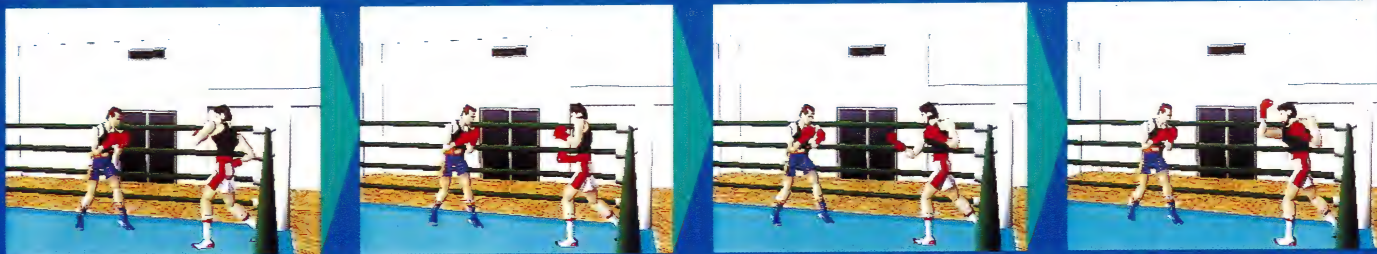
入門後とりあえずの目標は、1カ月後のプロテストに合格すること。このテストに合格しなければ、当然プロのリングには立てない。そのプロテストは1ラウンドだけの戦い。対戦相手は自動的に決定される。勝ち負けは関係ないが、ここでKO負けを喫しているようでは、この先おぼつかない。相手を倒すつもりで臨むのはもちろんだ。万が一、不合格になった場合、プロテストは8月と12月をのぞいて毎月行われているので、合格するまでチャレンジしよう。

首尾よく合格したら、次はマッチメイク。デビュー戦の対戦相手と試合日程を決めるのだ。

ふだんは厳しい会長からほめられる。気分いいッス。

あっ、オイラの名前だ！ プロになったって感じだなぁ。とはいっても、まだ4回戦ボーイ。とりあえずの目標は日本チャンピオン。

まずはこいつをぶっ倒して、栄光への階段を駆け上がるッス。

ニューより／デモデモの8号でタイトルと試合の曲が逆になってるみたいですが、製品版ではそんなことはありません。サウンドがシーンの臨場感を倍増します。皆さん！期待してください。（櫻井）

あなた好みのボクサーになりた〜い〜

見事プロテストに合格。デビュー戦も決まった。いよいよプロボクサーとしての毎日が始まるわけだ。何でもそうだが、いちばん大事なのは平凡な日常の積み重ね。なかでも、とくに大切なのが食事とトレーニング。そして、この2つの間には密接な相関関係がある。

アウトボクサータイプかブルファイタータイプか等々、どんなタイプのボクサーになるかは、育成次第だ。また、対戦相手によって作戦を変え、身体を造りかえることもあるだろう（likeロバート＝デ・ニーロ）。とにかく育成は、このゲームの最重要なポイントだ！

☆食事

食事は選手の成長に大きく関わってくる重要な要素だ。回数は1日5回。減量が必要な選手は、回数も量も当然少なくなる。ただし、無理な減量はスタミナ減につながるので注意が必要。下の表は、主な栄養素の特徴をまとめたもの。それぞれを上手に組み合わせるとトレーニング効果が、より高まる。

栄養素	特徴	注意点
脂質 FATTY ACID	スタミナ(STAMINA)がつく。つまりスタミナの源となる栄養素。	取りすぎると、ぜい肉(FAT)になるが、それも全く無駄ではない。
タンパク質 AMINO ACID	筋力アップに役立つ。つまりパンチ力(POWER)をつけるのに必要。	筋肉をつけすぎると、ウェイトが増えてスピードがダウンする。
糖質 GLUCOSE	車にとってのガソリン。トレーニングをすると必ず消費。スタミナ源。	足りないと、かわりにスタミナを消費してしまいスタミナ減を招く。

☆トレーニング

トレーニングは下に紹介しているように全部で9種類。ただ、その全てをやればいいといった単純なものではない。めざすボクサータイプや対戦相手によって、取捨選択が必要になってくる。

①ロープスキッピング
フットワーク（FT.WORK SP）を持続するのに欠かせないトレーニングメニュー

②ロードワーク
体力（LIFE）、スタミナ効果（STM.RATE）、フットワーク（FT.WORK SP）に効果。

③サンドバッグ
筋力をあまりつけずにパンチ力（SHARP POW）をつけるのによい。

④ミット打ち
テクニック（TECHNIC）、ラッシュスタミナに効果がある。

⑤メディシングボール
耐久力（ENDURANCE）が大幅にアップ。ただし、疲労に注意。

⑥シャドウ
テクニック（TECHNIC）に効果あり。また汗を多くかくので減量にも有効。

⑦パンチングボール
素早く、リズミカルにパンチを当てる。パンチスピード（PUNCH SP.）に○。

⑧腹筋
ボディの強化を図り、スウェーやダッキングスピード（SWAY SP.）に効果あり。

⑨ウェイトリフティング
パンチ力（HEAVY POW）が増す。ただしウェイト増・スピードダウンに注意。

☆スパーリング

スパーリングは同じジムの選手と、次の試合と同じラウンド数で行う。やってもやらなくてもいいが、対戦者と同タイプの選手がいた場合、いい予行練習になるだろう。

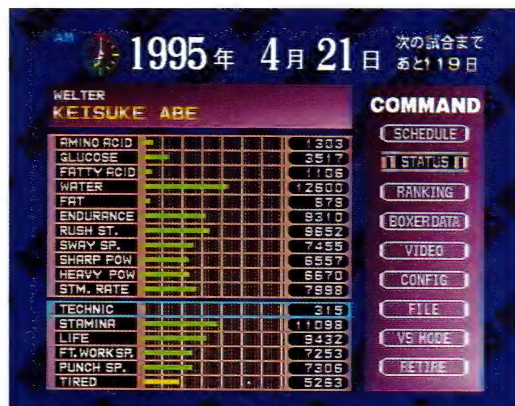
俺のパンチを喰らってヒザから崩れ落ちるスパーリングパートナー。

やったー、勝ったぜ。スパーリングと言えども、やっぱり勝つとうれしいもんですねぇ～。

スパーリングは、あくまで予行練習。能力がアップすることはない。であるからして、スパーリングパートナー操作を2Pにして、ボカスカなぐっても何の効果もないので、念のため。逆に、たくさんパンチをもらうと、疲労度がアップするからして、途中で止めることも必要。

☆ステータス

①AMINO ACID アミノ酸(タンパク質)
②FATTY ACID 脂肪酸（脂質）
③GLUCOSE ブドウ糖（糖質）
④WATER 水分
⑤FAT 体脂肪
⑥LIFE 全体力
⑦ENDURANCE 打たれ強さ
⑧STAMINA スタミナ
⑨RUSH STM. ラッシュ用スタミナ
⑩STM.RATE スタミナ効率
⑪FT.WORK SP. フットワークスピード
⑫SWAY SP. スウェースピード
⑬PUNCH SP. パンチスピード
⑭TECHNIC テクニック
⑮TIRED 疲労度
⑯SHARP POW 不意にダウンを奪える鋭いパンチ力
⑰HEAVY POW ダメージを蓄積させる重いパンチ力

体重がオーバーしてると、時々注意してくれるポリ田ゴン蔵会長（仮名）。

食事やトレーニングの効果で、選手はどうにでも育つ。また、それによってモデルも太ったりやせたりする!! 2枚の写真をよ〜く見くらべるべし。

試合間近……

地味なトレーニングや摂生の毎日を積み重ねる。そうこうするうちに、デビューの日は一歩一歩確実に近づいてくる。試合は、決して待ってはくれない。ここまで来たら、ジタバタしても仕方がない。会長の言うことを信じて、これまで通りの日々を送るだけだ！

試合当日には、もう１つの大きな関門がある。そう、計量だ。契約ウェイトを上回っているのはもちろん、下回っていても失格になってしまう。そうなると、これまでの努力が全て水泡と化す。ただ、俺は思う。計量もクリアできない、そんな奴はリングに上がる資格はないと……。

つい力が入る会長

ふだんじっと腕組みをしているだけのポリ田ゴン蔵会長（仮名）も、試合が近づいてくると昔の血が騒ぎだす。「大丈夫ですよ、会長。KOで勝ちますから……。」

無事に計量もクリア

体重が契約ウェイトに収まっていないと失格になるが、試合は行うことができる。ただし、戦績上は不戦敗になってしまう。それはプロボクサーにとって、これ以上ない屈辱だ。

この道は栄光への第一歩か、それとも地獄への一里塚か!? とにかく、賽は投げられた!!

実践! BOXER'S ROAD めざせJ.ウェルター

題字／角海老宝石勝又ジム会長
勝又行雄
（元・東洋Jライト級チャンピオン
元・WBA世界Jライト級２位）

前号で予告した通り、今回はウェイト当てプレゼントクイズのお知らせですぅ。入門から100日後の私の体重をズバリ当てるですぅ。ちなみにJウェルターとは61.4kg以上63.6kg未満の階級ですぅ。

ジムに入門したのは6/8(木)。それから100日後だから、予想してほしいのは9/14(木)終了時の階級と体重。

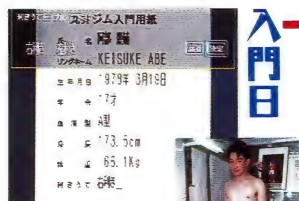
予想の参考に６月の状況と身近な人の予想を紹介するからね。どしどし応募してちょ〜だい。

入門日

ジム休み

♡＝練習

×＝サボリ

入門用紙 KEISUKE ABE 1979年3月18日 173.5cm 65.1kg

体重は70kg

入門日の体重は70kgだったからミドル級。これを３カ月少々で、約７kg・３階級落とせるかが課題。関係ないけど、上の写真、ちょっとテレてます。

６月末現在72kg(＋２kg)

「仕事忙しくて……」というのは言い訳か!? 右の写真は、ボクサーに厳禁の酒と煙草を同時にたしなんでいるスクープ写真。

典型的三日坊主か!?

身近な人々の予想

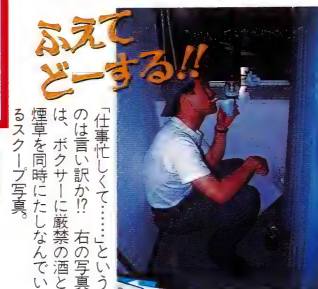
本誌編集長 K大王

ライト級 自信度B

今日は愛するハニーとデートの日。だから、んなことどうでもいい、テキトーに書いといて。あっもうこんな時間じゃっ／

新人編集者 SM番長

ミドル級 自信度AA

ボクは半年間で20kg減量した男ですよ。そのボクが言うんだから間違いないです、現状維持が精一杯でしょう……。

応募のきまり

住所・氏名・年齢・職業（学生さんの場合、小中高等の区分）・あなたが予想する100日後の体重（kg）と階級をハガキに書いて送ってね（階級は分からない人が多いと思うんで、下に表をのっけときましたから）。締切は９月末日（消印有効）。１人何通応募しても結構です。

	クラス	ウェイトリミット()はキロ		クラス	ウェイトリミット()はキロ
1	ストロー級	105ポンド(47.7)以下	10	Jウェルター級	135超え140ポンド(63.6)まで
2	Jフライ級	105超え108ポンド(49.0)まで	11	ウェルター級	140超え147ポンド(66.7)まで
3	フライ級	108超え112ポンド(50.9)まで	12	Jミドル級	147超え154ポンド(69.9)まで
4	Jバンタム級	112超え115ポンド(52.2)まで	13	ミドル級	154超え160ポンド(72.6)まで
5	バンタム級	115超え118ポンド(53.6)まで	14	スーパー・ミドル級	160超え168ポンド(76.3)まで
6	Jフェザー級	118超え122ポンド(55.4)まで	15	ライト・ヘビー級	168超え175ポンド(79.4)まで
7	フェザー級	122超え126ポンド(57.2)まで	16	Jヘビー級	175超え190ポンド(86.2)まで
8	Jライト級	126超え130ポンド(59.0)まで	17	ヘビー級	190ポンド超え無制限
9	ライト級	130超え135ポンド(61.3)まで			

ってなわけで、なんだか知らないが増えた。でも計量日まで、まだまだ先は長い。勝負はこれからって感じッス。おっと、大事なことを忘れてた。賞品なんだけど、もうちょっと待ってね、近いうちに発表するから。いいモノ用意してるから。もちろんズバリ体重を当てた人には、スペシャルプレゼントを用意してますんで（途中経過は毎号やる予定）。そんじゃ今回はこのへんで。

ハガキの宛て先　〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6　平田ビル　ThePlayStation編集部「めざせJウェルター」係

対戦格闘

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

ジャンクロード＝ヴァン・ダムが、ガイル役を演じたことでも話題となった「ストリートファイター」。迫力も映画をそのままに、かつストⅡXのゲーム性を忠実に再現している。そこで、今回は各ファイターの技を中心に紹介していこう！

■8月11日発売
■カプコン
■5,800円

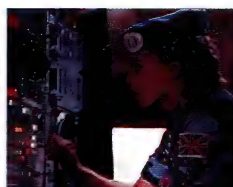
映画さながらのオープニング

この「ストリートファイター」は、同名映画の出演者の動きを取り込み、インタラクティブな要素を豊富に盛り込んだ対戦格闘アクションゲームである。

まず、ゲームを始める前に1回はオープニングを見てもらいたい。内容は、狂気の独裁者バイソン将軍に捕らえられた国連救済派遣団員63名と、カルロス・ブランカを含む行方不明の捜索隊員を救出するため、ガイル大佐率いる国連軍がバイソンのいるシャドルー市でバトルを展開するというもの。

ゲームを始める前に、このオープニングを見ておけば、より一層ゲームの世界観が伝わってくることをお約束しよう。

実写版では主人公のガイル。ヴァン・ダムの抜擢もグー。

狂気の独裁者バイソン将軍とギャングの首領サガット。

ガイル大佐の下で電子戦、情報戦を担当するキャミィ。英国諜報員。

GNNレポーターの春麗。そのクルーのE・ホンダとバルログ。

流れのストリートファイターでハスラー？のケン。この技は……。

主役にしてもいいくらい似てたザンギエフ。でも、バイソンの部下。

ディージェイもバイソンの部下。映画では出番が少なかった。

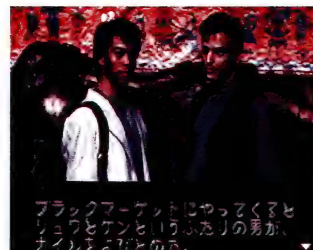
遺伝子の手術を施され、バイオ兵士になってしまった人がブランカ？

ゲームモードは3＋1

タイトル画面から、スタートを選ぶと次に「バトル・セレクト」という画面になる。現段階では、開発中なのでまだ見せることができないが、3つのモード＋「トライアルモード」の合計4つのモードが用意されている。

3つのモードは右に挙げたとおりだが、少しトライアルモードの説明もしておこう。好きなキャラクターを選んでコンピュータと対戦していくのはストリートモードと同じだが、このモードでは、ゲームオーバーになるとゲーム中の〝闘い方〟によって「格闘家指数」という点数によって評価してくれるのだ。この点数はメモリーカードに記録することも可能だ。

ムービーモード

プレイヤーがガイル大佐になり、制限時間内にバイソン将軍を倒すモード。ゲームはデジタル・ムービー＋対CPUキャラとのバトルが中心。エンディングは、選択肢によって異なるマルチ方式。映画と違ったエンディングが楽しめる。

ストーリーを進めていくと、いろいろなキャラに出会う。

ストリートモード

どのキャラクターでも始められる、通常のゲームモード。14人の中ならプレイしたいキャラを選択し、勝ち進んでいくゲームだ。四天王、バイソン将軍を倒せばゲームクリア。もちろん、途中で乱入することも可能である。

ストⅡシリーズで遊んだことのある人なら、違和感なく楽しめる。

VSモード

2人でプレイできる対戦モード。全部で14人から選択が可能で、勝負ごとにキャラ交換もOK。ハンディキャップの設定やステージセレクトもできる。また、対戦成績も表示されるので、対戦がより熱いものになること間違いなし！

オリジナルキャラ、キャプテン・サワダがいい味だしてるよ!?

基本的な操作はストⅡXをそのまま再現!!

基本的には、実写版のストⅡXといっていいだろう。バイタリティゲージの下には、しっかりとスーパーコンボゲージがあるところも注目してもらいたい。もちろん、必殺技を出し続けるとこのスーパーコンボゲージが溜まり、最高値で各キャラごとに特定のコマンドを入力するとスーパーコンボが作動するようになっている。

ほか、レスポンスに関してもさすがカプコン、実写格闘ゲームの中でも、かなりの好レスポンスを誇る出来ばえだ。これでプレイステーションにも〝ストⅡがやって来た〟という感じがする。

ＶＳ画面では各キャラごとに闘志むきだしの表情が見られる。気合が入るぜ！

バイソン将軍のデビルリバースもこのとおり。技の特徴そのままに再現している。

リュウの真空波動拳が炸裂。全キャラ中でも使えるスーパーコンボ。

ケンといえばファイヤー昇竜拳。実写版でもなかなかカッコイイ！

ザンギ使いも満足!?のそっくりさん。サワダに挑戦してみるのもいいかもしれない。

カプコンより／スパⅡXの技を引っさげ、ハリウッドスターが画面狭しと大暴れ!!　ガイル大佐を操り、自分でストーリーを展開してゆく〝ムービーバトル〟等、様々なモード満載のスゴイゲームだ。（芥川）

ガイル大佐

国連シャドルー派遣軍司令官。独裁者バイソンに捕らえられた人質を救出するべくシャドルー市に。

実写版でも、ソニックブームやサマーソルトも健在。写真にはないが、ダブルサマーもある。

おなじみガイルのサマーソルトキック。対空技としては最強！

タメ系の飛び道具ソニックブーム。下段ガード方向斜め下タメは基本。

近い間合いでレバー前後方向で、大キックは独特のアクション。

キャミィ

国連軍の戦闘マシーンとして訓練された元英国諜報部員。ガイルの部下で電子戦や情報戦を担当。

カイリ・ミノーグ版のキャミィは見せてくれます。キャノンスパイクにフランケンシュタイナー。

スピンドライブスマッシャーは蝶のように舞い、ハチのように刺す技。

昇龍拳のキック版、キャノンスパイク。対空に使えるが地上でもＯＫ。

スパイラルアローは、出た後のスキが大きいので多用は禁物の技。

リュウ

相棒のケンと組んで世界を転戦する流れのストリートファイター。

ストⅡシリーズでは、通して主役だったが今回は脇役。しかし、技は相変わらず充実している。波動拳や昇龍拳はやはり強し！

真空波動拳は、一度に５発の波動拳を打つ豪快な技である。

リュウ独自のファイヤー波動拳。この技を受けた相手は、燃えながら転倒する。起き上がりを攻めろ。

無敵技ではないものの、対空にはかなり使える昇龍拳。飛ばせて落とすは、もうお約束かな。

リュウの竜巻旋風脚は、ケンよりスピードは遅いが破壊力は大きい。無効時間をうまく使うと有利。

ケン

リュウと世界を転戦する流れのストリートファイター。性格は楽天的だが、向上心を持っている。

ケンの昇龍拳や波動拳、竜巻旋風脚はもちろんジャンプ中キックなど、細かい点も再現されている。

昇龍裂破は小から大への昇龍拳。外した後のスキはやはり大きい。

ケンの波動拳もリュウと同様に、遠距離の牽制や技をキャンセルして使うと効果的である。

ファイヤー昇龍拳は外すとスキは大きいが、決めれば相手に精神的プレッシャーを与えられる。

ケンの竜巻旋風脚は決めても相手を転倒させることはできない。着地と同時に投げるか昇龍拳がいい。

チュンリー

表向きはＧＮＮのＴＶレポーター。だが、実は父を殺したバイソンに復讐を誓った女格闘家。

実写版でも気功拳やスピニングバードが見られる。コスチュームから時折見える太股が結構大胆。

突進系の技の千裂脚。ガードされても反撃を食らいにくいのが良い。

地球の重力に逆らう技の代表格スピニングバードキック。着地のスキが大きいのは相変わらず。

コケティッシュな感じの気功拳。タメ系の技なので、常に溜めておくクセをつけるといいだろう。

これもタメ系の天昇脚。対空として使えるが、いかんせん横方向に弱い。引きつけてから出す。

エドモンド・ホンダ

表向きはＧＮＮのビデオクルー。シャドルーの罠にかかり横綱昇進を断念。失った名誉のために闘う。

どちらかと言えばハワイアンな感じ。あの巨体でスーパー頭突き、スーパー百貫落としは超迫力！

ホンダの鬼無双が炸裂したところ。巨体だけに迫力もスゴイ！

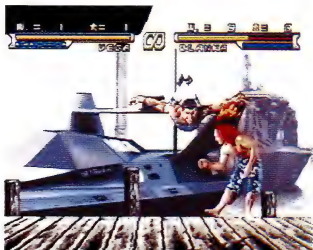
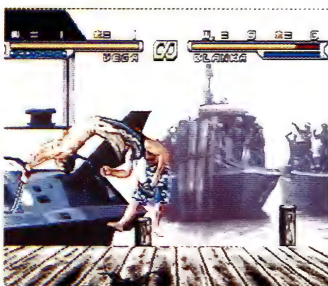
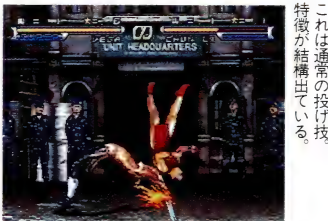
スーパー頭突きをリアルに再現するとこんな感じ。出がかりは一瞬無敵なので、起き上がりに重ねる。

百裂張り手は連打が必要な技でもある。そのため、コントローラでは出しにくいかもしれない。

ストⅡＸから追加された大銀杏投げ。この技で勝てば相手に対し、精神的なダメージが与えられる。

ベガ

サガットの配下のストリートファイター。シャドルーでは敵なし、連勝記録を続ける仮面の貴公子。

ベガは、ストⅡシリーズでいうバルログ。もちろん、あの華麗なスーパーコンボも忠実に再現されている。

チョット、カメラ目線のフライングバルセロナアタックだ。

斜め下タメ系のスカーレットテラー。この技は起き上がりにリバースで重ねてみよう。

これは通常の投げ技。特徴が結構出ている。

ディージェイ

バイソン将軍の部下。権力者には調子のいい一面を見せる。格闘技もそこそこにこなす。

いくぶん、細身だが、ジャックナイフマキシマムやエアースラッシャーも使える。また勝ちポーズでは何とマラカスを……。

ソバットカーニバルは、相手に近づいて出さないと当たりにくい。

タメ系の飛び道具エアースラッシャー。スキも少なく使いやすい。通常の竜巻旋風脚なら落とせる。

対空技の飛び蹴りといったところだ。

ザンギエフ

バイソン将軍のボディーガードで、怪力ロシア人のザンギエフ。バイソン側にいるが、根は善人？

本当にそっくりな上、スクリューや各種の投げ技まである。また、吸い込みもザンギエフそのもの！

吸い込みは広いが、難しいファイナルアトミックバスター。

ザンギエフといったらこの技、スクリューパイルドライバー。ストⅡＸになっても健在なのだ。

ザンギエフ使いは、とても重宝している。バニシングフラット。飛び道具を打ち消すことができる。

レバー１回転＋キックで出る技。同じコマンドでも、間合いによって２種類の技が出るのが特徴だ。

バルログ

元ボクシングのヘビー級チャンピオン。サガットがらみのスキャンダルでボクサー生命を断たれる。

実写版ではバルログだが、ストⅡでいうバイソン。タメ系の技が多いが攻めて攻めて攻めまくれ！

クレイジーバッファローは、最初の１発が入ると全て入ってしまう。

ベガの場合、蹴り技はないがキックボタンで違う技がでる。うまく使えばフェイントにも使える。

ボタン同時押し技で、その時間によって威力が増大する。スキだらけなので多用するのは禁物。

バッファローヘッドバットは、出がかりが無敵なので相手の飛び道具に合わせて出すと効果的だ。

ブランカ

主人公ガイル大佐の親友カルロス・ブランカ。バイソン将軍に遺伝子実験をされバイオ兵士に……。

ストⅡシリーズとは少し設定が異なるが、技やスーパーコンボはストⅡXを見事に再現している。

グランドシェイブローリングは、出るまでの時間が問題かな。

ローリングアタックとバーチカルローリングを使い分けると良い。

エレクトリックサンダーは、相手の起き上がりに重ねる。

サガット

東南アジアでも恐れられている戦闘集団、シャドルー・ギャングを支配する悪の首領サガット。

これが実写、と思えないくらい似ている。タイガーアッパーカットなど、まさにそのものって感じ。

結構使い方が難しいタイガージェノサイド。引きつけてから出す。

キックなら下段のグランドタイガー、パンチなら上段タイガーショットが出るので効果的に使える。

対空技のタイガーアッパーカット。今の昇龍拳のように、無敵時間は出がかりのみ引きつけて打つ。

動きが遅いサガットの場合、タイガーニークラッシュを移動手段に用いるのもいいだろう。

キャプテン・サワダ

ガイル大佐の右腕的存在で、国連軍コマンド部隊を率いる。少林寺拳法、空手、柔術など、ありとあらゆる武術をこなす、格闘戦のスペシャリストでもある。

技はおもに、コマンド系が多く攻撃タイプのキャラだ。その強さはまだ未知数だが、キャンセル技は幾つか確認できた。

手刃が炸裂する技。波動拳と同じで他の技をキャンセルして出す。

この技はなんとハラを斬った返り血で、相手にダメージを与える。

サワダ流2段あびせ蹴り、この技はガードされると反撃を食いやすいので要注意！

ストリートモードでは勝負後のメッセージもある。サワダはどんなメッセージを？

サワダのスーパーコンボ技はカミカゼアタック。突進系の技で、その強さはまだ謎である。うまく使えば、対空に効果を発揮するかも。

バイソン将軍

悪の格闘王でもあり、科学者でもある狂気の独裁者。国連救助派遣団員を人質に取る悪の根元！

お馴染みのボスではあるが、ベガではなくバイソン将軍なのだ。実写版でも、悪の格闘王らしい。

出がかりは無敵で飛び道具も抜けられるニープレスナイトメア。

突進系の技、サイコクラッシャーアタック。使い勝手はいいがガードされると投げられてしまう。

下段攻撃にからめてダブルニープレスを出すと、より驚異的なバイソン将軍となるだろう。

相手の裏をかくにはもってこいのデビルリバース。空中で制御できるのがこの技のメリットだ！

ストⅡXはこんなゲーム！

ストⅡシリーズでは、第5弾めに当たるストⅡX。新要素としてスーパーコンボゲージが登場し、超破壊力の技が使えるようになった記念すべき作品。リュウ、ケンの昇龍拳が無敵ではなくなったのは残念だが、それを補うだけの技も増え、他のキャラにも新技が追加された。バランス的には、ストⅡシリーズ最高峰として生まれ変わった逸品だ。

さらに今、巷のゲームセンターでは、ストⅡシリーズの最新作「ストリートファイターZERO」が発売され、今年の夏もストⅡ旋風が巻き起こりそうな予感が……。

ストⅡXがゲームセンターにあったら、実写版と比べてみよう。

RPG

Beyond the Beyond（ビヨンド ザ ビヨンド）
～遥かなるカナーン～

今回のキャメロットへお邪魔し、実際にビヨビヨに触れてみたのだが、想像以上のクォリティーの高さに驚かされた。ビヨビヨは、これまで皆が見落としていた要素や、PSの性能とキャメロットの技術力が結集したRPGだったのだ。

■'95年秋発売
■SCE/キャメロット
■未定

見て触って初めてわかったビヨビヨのモノ凄さ!

「ビヨンド・ザ・ビヨンド」(以下、ビヨビヨ)の開発を行っている、キャメロットの代表、高橋秀五氏は、かつてメガドライブで「シャイニング・フォース」というシミュレーションRPGを手掛けた人物だ。シンプルでムダのないシステムと操作系、プレイヤーを虜にする魅力的な登場キャラ、及びストーリー展開、そして緩やかな上昇曲線を描くかのような、絶妙なゲームバランス……。グラフィックやサウンド面で現在のゲームと渡り合うことはさすがにできないが、ゲームとしての純粋な面白さにおいては、未だ「シャイニング・フォース」を超えるものは、少ないのではないだろうか?

その類稀なる傑作を生み出した天才クリエイターは今、プレイステーションという新たな〝力〟を手にし、ハード的な制約から解放された。創造主は、間断なく湧き上がるアイディアを、ほぼ完全に具現化する術を身に付けたのだ。

これまでの紹介記事を目にして、ビヨビヨに大きな期待を抱いている読者も多いことだろう。しかし、これまでの紹介では、まだまだビヨビヨの面白さを十分に紹介しているとは言えない。今回は、そのビヨビヨの面白さを支える様々な要素をもう少し具体的に紹介していくことにしよう。

↑フィールド画面では、背景だけでなく、キャラクターまでもが立体的に表現される。キャラが高所に登ればグラフィックが拡大され、低所に降りれば縮小されるというワケだ。

キャラクターイラスト公開!

ついに主人公パーティーの人物イラストが、全て明らかになった。主人公であるフィンと、ベビードラゴンのスタイナーについては前号で紹介したので、今回はその他の仲間たちについて紹介しようと思う。

何となく頼りなさそうに見える、魔法使いの少年、エドワードは、なんとフィンの住むマリオン国の王子様である。何の不自由もなく育ってきたであろう彼が、冒険に発つ理由とは一体何なのだろうか?

パーティーの紅一点、かわいい女の子の僧侶、アニー。彼女の父親はマリオン国の元王宮騎士長である。騎士の修業をするため居候しているフィンとは、幼なじみであり、半ば兄弟のような関係だ。性格は活発でおてんば。元騎士長の娘である彼女が、なぜ僧侶になったのかは、ストーリーの中で明らかになるだろう。

屈強なる戦士、サムソンは、いかつい容姿とは裏腹に、純朴で優しい巨漢だ。その名をマリオン国全土に轟かせるほどの勇者である彼は、敬愛するエドワード王子が旅立つのを放っておけず、冒険に同行することになった。

“もう一つの現実”になり得る仮想世界

ここ数年のゲーム業界における、グラフィック技術の進歩、とりわけポリゴングラフィックの技術革新には、目を見張るものがある。ポリゴンで組み立てられ、テクスチャーマッピングという化粧を施された格闘家やレースカーは、まるで実物のように滑らかで、自然な動きを見せてくれる。それを目にした時、僕らは〝リアル〟という言葉を想起せずにはいられない。

プレイステーションをはじめとする、ローコストかつハイパフォーマンスなハードが登場したおかげで、そういった〝リアル〟なゲームは本当に身近な存在になった。わざわざ街のゲームセンターに行かなくても、僕らは、様々なジャンルの〝リアル〟なポリゴンゲームを楽しむことができるようになったのである。〝ポリゴン＝リアルでスゴイ〟の図式は、今やひとつの真実として、ユーザーの間に定着している感がある。

しかし、だからといって、２Ｄグラフィックの表現力が劣っていると断言することはできない。ビヨビヨのように、キャラクターデザインとドット打ちのセンス、そして効果的なエフェクトが、高いレベルで融合されていれば、２Ｄで表現された作品にも、圧倒的なリアリティーは生まれるものである。

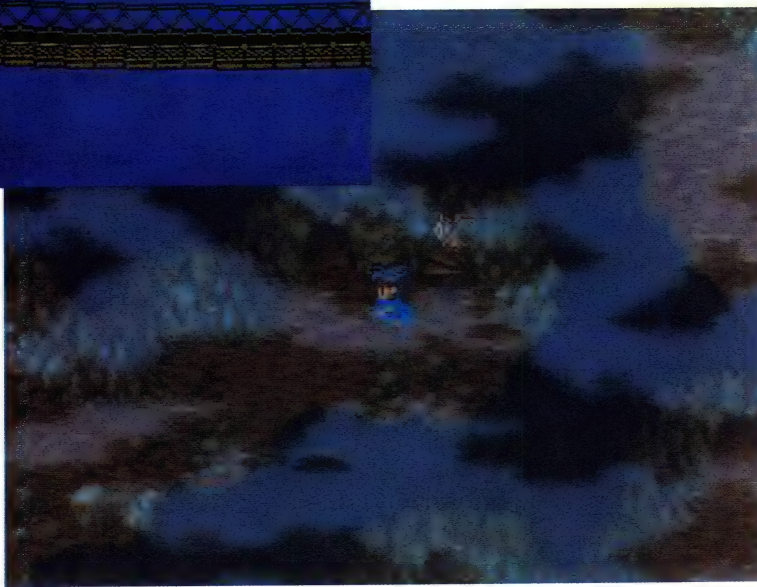
ビヨビヨでは、立体感溢れる３Ｄフィールドマップ上をテクテクと歩いていて、何かゲーム展開に影響を及ぼすような場所に到達すると、画面は下の写真のような２Ｄマップに切り替わる。マップの表現方法としてはスタンダードともいえる手法だが、クオリティの高さは一目瞭然だろう。また要所要所に、ラスタースクロールや多重スクロールといった技術が使われたマップも存在している。２Ｄマップでありながら、〝リアルでスゴイ〟ことがわかるだろう。

↑これは、とある街のマップ。すり減った石畳や色鮮やかな建物などの質感がよく表現されている。一枚の絵として見ても、不自然さを感じさせない技術はさすがである。デザイナーの気合と努力に敬服。

↑建物の中に入ると、屋根が透けて内部の様子がわかるようになる。いちいち画面が切り替わったりするようなことはないので、非常にテンポがいい。これなら情報収集もスムーズに行えるだろう。

→どこまでも、どこまでも続いているかのような大自然と、人間の英知の結晶とも言える立派な一本橋。写真からではわかりにくいだろうが、このシーンは見事な多重スクロールによって演出されているのだ。

↓ゲーム序盤のストーリーに大きくかかわってくる、〝神々の塔〟。このマップは通常の平面グラフィックではなく、ちょっとした３Ｄ処理が施されているので、実際に動いている物を見るととても立体的だ。

↓ＲＰGにとっては欠かすことのできない、ダンジョンのマップ。ラスタースクロールという技術によって、靄(もや)がリアルに再現されている。探索中には、モンスターよりもこの雰囲気に悩まされそうだ。

目が離せない戦闘シーン

このゲームでは、キャラクター及びバトルフィールドが、独自の３Ｄ技術によって演出されている。具体的に説明すると、戦闘シーンではポリゴンで描かれたキャラクターの動きを見ながら、カメラアングルを自由自在に動かすことができるのだ。そのパワフルな演出を可能にするのが、RBS(リアリティー・バトル・システム)である。これが、ビヨビヨの大きなウリの一つである。実際、このゲームをプレイする多数のユーザーが、派手な演出に目を奪われることは想像に難くない。しかしある程度目の肥えたユーザーなら、そうした〝ビジュアルクオリティの高さ〟は、魅力の一端を支えることにしかならないことを知っているはずだ。見た目にスゴくても、ゲーム性に乏しければ面白さは感じられないのだ。事実、このテのビジュアル的な派手さだけをウリにしたゲームというのは、けっこう巷に溢れているものである。

ところが、ビヨビヨに限ってそうした心配はまったくいらない。RPGの要となる戦闘シーンに対し、見た目の楽しさを追求しつつも、一方で斬新なアイデアを多数盛り込み、従来の〝見た目だけゲーム〟に終わらせていないのだ。

以下では、そのビヨビヨの戦闘シーンの魅力を個別に紹介しよう。

VP, LPの正体とは?

従来のＲＰＧでは、キャラクターの生命力を表現するためにＨＰ制が用いられるのが一般的である。このことは前号で紹介したが、今回はビヨビヨ独自の生命値表現法、ＶＰ(ヴァイタルポイント)システムについて掘り下げてみよう。

このシステムの最大の特徴は、ＨＰに代わるＶＰの上限値が、ゲーム開始から終了までほとんど変わらないという点だろう。それは、ＶＰシステムにおける、〝キャラの成長〟に関する概念に理由がある。ＨＰ制では、敵の攻撃力に合わせて、キャラクターの耐久力をドンドン上昇させることで、バランスを保っていた。だがＶＰシステムでは上限値は変化せず、代わりに剣や魔法の技術を高めていって、いかに限りある自分の生命を守るか、傷つけないようにするかということが重要になるのだ。

もしもＶＰがゼロになってしまったら、キャラクターは戦闘不能状態(気絶)に陥ってしまう。この場合には、ＬＰ(ライフポイント)を消費することで、ＶＰをある程度回復することができる。しかしＬＰも無駄遣いできるほど多くは設定されていないので、いかにダメージを受けずに戦うということが、このゲームでは大切になる。

←モンスターの猛攻を受けて、あえなくダウン。大体3～4回の攻撃で、キャラクターのＶＰは底を尽く。一撃の重み、キャラの痛さを実感できる戦闘だが、決して難しいわけではない。

→ＶＰがゼロになってグロッキー状態のキャラクターも、ＬＰを消費することによって、戦闘に復帰できる。ＶＰ、ＬＰの意味と関連性は、これで把握できたんじゃないかな？

驚異の演出、RBS!!

戦闘シーンにおけるビジュアル面の見せ方を、極限まで突き詰めた結果、ビヨビヨオリジナルの戦闘演出システム、ＲＢＳ(リアリティー・バトル・システム)が生まれた。その最大の特徴は、戦闘状況に応じて自由自在に変化する、大迫力のカメラワークにある。しかし、それ以外にも、通常攻撃や魔法攻撃などのアクションに付随した、数々のド派手なグラフィックエフェクトは一見の価値あり。

↑翼竜ワイバーンの豪快なファイアーブレスが、主人公パーティーに向かって浴びせかけられた!! この迫力といい、炎の質感といい、まさに地獄の業火と呼ぶに相応しい攻撃である。こんな炎をまともに浴びてしまったら、かなりきついダメージを被ってしまうはずだ。

→パーティーを悩ませる特殊な技を使えるのは、何もモンスターだけに限られたことではない。フィンをはじめとするパーティーのメンバーも、それぞれが、強力な特殊技を習得している。

←具体的なことはまだ不明だが、味方が使える特殊技の種類は、かなりの数に上るようである。主人公のフィンをはじめ、魔法使いのエドワード、戦士のサムソン、僧侶のアニー、そしてベビードラゴンのスタイナーたちは、どんな特殊技を使うのだろうか？

RPGの戦闘を変える(?)A･P･S

ＲＰＧでは､戦闘シーンの魅力が乏しいと、ともすれば経験値稼ぎのためのルーチンワークと化してしまうことが多い。しかしビヨビヨに関しては、ＶＰシステムのおかげでその最大の問題がクリアーされている。しかし、単調化させないというのは最低限のハードルであり、それプラス、どれほどの楽しさを戦闘シーンに盛り込めるかが、このゲームでは追求されている。APS(アクティブ･プレイ･システム)がその一例だ。

このシステムは、戦闘中にボタンを連打することによって、キャラクターに特殊な特典がもたらされるというもの。要するにある種の賭けを表現したシステムだ。ボタンの連打によって、乱数の範囲枠が設定され、プレイヤーが見事〝当たり〟を引き当てた場合に、特典が与えられる。特典には、クリティカル攻撃、カウンター攻撃、ヴァイタルリカバー、ＶＰ回復などがあり、どれも戦闘中には重宝するものばかり。一部を写真で説明しているので参照してほしい。

こうした特典はストックできるので、連打はプレイヤーにとって欠かせない行動となるだろう。

２回攻撃や、会心攻撃、といったクリティカル攻撃の他、防御時には、完全回避やカウンター攻撃をしたりする。単純にボタン連打するだけで、敵に大ダメージを与えられたり、敵の攻撃を回避できる。

VPがゼロになって、LPを消費することで戦闘復帰する時も、通常よりVPが多めに回復し、かつLPの消費量も抑えられる。

VPがゼロになってしまった時に役立つのがヴァイタルリカバー。VPがわずかに残り、グロッキー状態を免れることができる。

合体モンスター登場！

今までのＲＰＧにも､合体モンスターというアイディア自体は存在していたが、イマイチ映像的表現力に乏しく、何となくニュアンスは伝わる程度の意味しかなかった。

しかし、ビヨビヨの合体モンスターは一味違う！　弱小モンスターたちが力を合わせ、より強大なモンスターに変化していく様子が、逐一リアルタイムに映し出されるのだ！　前述のＲBSによって、こうした演出も可能になったのだ。

→どう考えてみても、人間様がたかがコウモリごときに負けるとは思えない。楽勝の予感だ。

↑などと余裕をかましている隙に、コウモリどもが合体して一匹の巨大コウモリに！　とはいっても結局はたかがコウモリ。手間が多少増えるだけだ。しかしこれが、コウモリよりも強いモンスター、例えばドラゴンやデーモンといった輩が合体したとしたら……？

←画面が暗くなり、コウモリどもが一か所に集まりだした。しかし、ヤツらごときが何匹束になってかかってこようとも、問題はない。剣で斬り刻まれたいか、それとも魔法の炎で燃やしてやろうか？

サッカー

ハイパーフォーメーションサッカー

世界でもっとも盛んなスポーツといえば、なんといってもサッカーだ。4年に1回の祭典ワールドカップは、オリンピックを凌ぐ盛り上がりを見せる。このゲームで一足先に、悲願のワールドカップ出場をキミの手で達成させよう！

■8月発売予定
■ヒューマン
■5,800円（予価）

好評のサッカーゲームがPSでさらに磨きがかかって登場!!

このサッカーゲームシリーズはPCエンジン、スーパーファミコンで好評を博したもの。PS版は演出面がかなり強化され、移植ではなく新作といったほうが正しいかもしれない。

驚くのは選手の操作の細かさ。下の表を見てもらえば分かると思うが、あらゆるプレイを可能にしている。オフサイドトラップがプレイヤーの意志でかけられるのはうれしい機能といえる。

操作はすべて音声でガイダンスされ、担当しているのは「セリエA　ダイジェスト」でおなじみのジョン・カビラ氏。

海外でのサッカーシーンが次から次へと流れるオープニングで気分を盛り上げてくれる！

細かい操作で選手が自由自在に動かせる！

	ルーズボール時	ボールキープ時	相手ボール時	キーパー(マニュアル操作)	キーパー(ボールキャッチ中)
方向キー	キャラクター移動	ドリブル	キャラクター移動	キャラクター移動	方向選択
○ボタン	スライディングなど	パス	スライディングタックル	使用しない	スローイング
×ボタン	シュート	シュート	チャージ	進行方向へセービング	ロビング
△ボタン	ロビング	ロビング	チャージ	使用しない	ロビング
□ボタン	近くの選手にパス	近くの選手にパス	スライディングタックル	左右・上へセービング	近くの選手にスローイング
R1ボタン	オフサイドトラップ	フェイクキック・バックパス	オフサイドトラップ	オフサイドトラップ	ドリブル状態へ切り替え
R2ボタン	操作選手切り替え	使用しない	操作選手切り替え	操作選手切り替え	使用しない
L1ボタン	キーパー強制操作	使用しない	キーパー強制操作	キーパー強制操作	使用しない
L2ボタン	使用しない	使用しない	使用しない	使用しない	使用しない
START	選手交代	選手交代	選手交代	選手交代	選手交代
SELECT	ウィンドウ呼び出し	ウィンドウ呼び出し	ウィンドウ呼び出し	ウィンドウ呼び出し	ウィンドウ呼び出し

ペナルティーエリア内でのキーパーとの一対一。決定的なチャンスだ！

母国の誇りをかけて総勢32カ国が世界の頂点を目指す！

全32カ国から好きな国を選択しよう。

選択できるチームは全部で32カ国。各国は5つのグループに分かれている。中でもヨーロッパと南米は、実力的に現在サッカー界で双璧をなす存在で、強豪国が揃っている。

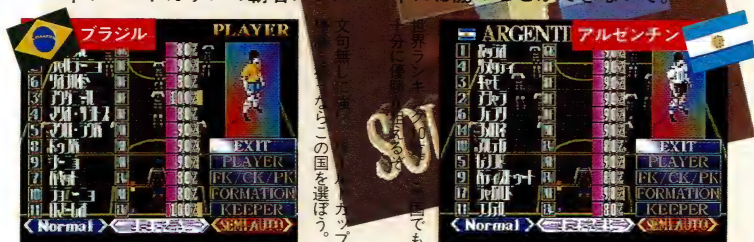
NORTH & AMERICA／北中米

このグループはメキシコとアメリカの2カ国。今年6月現在の世界ランキングはメキシコが7位、アメリカが34位。1994年ワールドカップでのアメリカの健闘は記憶に新しい。

[illegible]ランキング7位の強豪国。[illegible]かなり手強い。

このグループはアルゼンチン、ブラジル、ウルグアイ、ボリビア、コロンビアの5カ国。1994年ワールドカップの覇者ブラジルは世界ランキングも当然1位だし、ほかの国もワールドカップでの常連国が多い。敵にまわすと簡単には勝つことができないぞ。

[illegible]文句無しに[illegible]ならこの国を選ぼう。

世界ランキング[illegible]十分に優勝を狙えるぞ[illegible]でも

多彩なゲームモードと細かい設定で臨場感も抜群だ!!

このゲームの特徴の１つとしてあげられるのが、ゲームモードや変更機能の多彩さ。試合の時間、試合コンディション、フォーメーション、難易度はもちろん、各選手のリネームなど、非常に細かくプレイヤーの要望に対応してくれる。ほかのサッカーゲームでは設定できなかったプレースキッカー（フリーキックなどのセットプレイで蹴る選手）の設定なんてのも可能だ。まさに「なんでも決められる」機能満載といえる。

ゲームモードの選択

ワールドカップ、オールスターエディットなど４種類のゲームから選択できる。

オプション機能

難易度、リネーム、音声ガイド、サウンドテストなど７項目の設定ができる。

試合開始前

選手変更、天候、試合時間、ＰＫ戦の有無、ユニフォームの設定などができる。

EUROPE／ヨーロッパ

サッカーがもっとも盛んといえるグループ。イタリア、スウェーデン、ノルウェーなど19もの国が入っている。世界ランキングもトップクラスの国がもっとも多い。

イタリア

世界ランキング２位。強力なＦＷ陣を擁する国。

ドイツ

世界ランキング５位。プロリーグも盛んな国だ。

ASIA／アジア

われらが日本のほかに、宿敵韓国、サウジアラビアの３カ国が入っているグループ。やはり日本人ならワールドカップモードで祖国を選んでプレイしてほしい。カンピオーネ　ニッポン！

日本

ワールドカップモードはぜひとも日本で。名前を変更すれば、現日本代表も再現できる。

韓国

世界ランキング37位。日本の宿敵ともいえるアジアの虎はこのゲームでも健在だ。

AFRICA／アフリカ

このグループはカメルーン、ナイジェリア、モロッコの３カ国。近年もっとも力をつけてきたのがこのアフリカ勢。中でもナイジェリアは今後要注目の国だ。

ナイジェリア

これからが楽しみなアフリカ勢でもっとも有力な国

試合中にもいろいろ変更できる！

ＰＳ版で新たに加わった機能として、カメラ視点の変更がある。「縦」「横」「斜め」の３種類があり、試合中でも好きなときに変更できる。このほかに目を引くのが、直前５秒前のプレイがいつでも見られるリプレイ機能。ゴールシーン以外でも、絶妙のスルーパスシーンやフリーキックなどもリプレイで鑑賞できるのだ。

試合中にできる変更や設定もこれだけ用意されている。どこでもリプレイが楽しい。

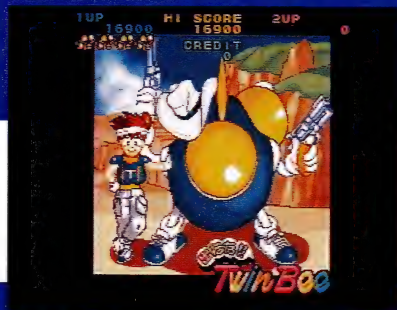
視点は3種類の中から選択

従来は縦画面が基本だったこのゲームだが、ＰＳ版はこの３種類から選択できるようになっている

選手のズームも可能

見やすさを重視するならLevel1、迫力を重視するならLevel4にするといいかも？

ヒューマンより／シリーズ初のコンディションシステムを導入。ワールドカップモードでは試合ごとにパラメータが変化。選手の基本能力以上に選手のコンディションが勝敗の鍵になってきます。（中原）

シューティング

出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK

ほんの数ヶ月前に業務用が発売されたばかりの「ツインビーヤッホー！」がPSに移植される！　今回はついに公開されたPS版「ヤッホー！」の画面写真を中心にお伝えしよう。「DELUXE PACK」の名に恥じない完成度となっているのだ。

■9月29日発売
■コナミ
■5,800円

ついに公開！これがPS版「ヤッホー！」だ

前回ではPS版「出たな!!」の画面をご紹介したが、今回はいよいよ本作の目玉「ヤッホー！」の画面をみなさんにお見せしよう。ご覧いただけばわかるとおり、業務用と異なる点はまったくといっていいほどない。ほんの数ヶ月前にゲームセンターに登場したゲームが、早くもプレイステーションで遊べてしまうのである。独特の美麗な色使いも見事に再現され、ますます発売が楽しみになってきたのではなかろうか。さすがコナミと唸るしかない完成度である。

神殿を思わせるような建造物の建つステージ。写真を見るかぎり、グラフィックまわりは完璧な移植となっているようだ。あとは処理速度だけが心配だ。

祝 ツインビー10周年!!

アーケード版「ヤッホー！」の発売で、コナミの看板キャラクターであるツインビーもめでたく10周年を迎えた。「ツインビー」が初登場したのが10年も前のこととは、時の流れの早さを実感するのではないかな？

美しい色使いのグラフィックは「出たな!!」を凌駕する。もちろん２P同時プレイなどの要素も、完全に再現されての登場となるはず。

ステージクリア後には、このようなクリアデモが挿入される。ほのぼのとした雰囲気が、張り詰めていた神経を和らげてくれるのだ。

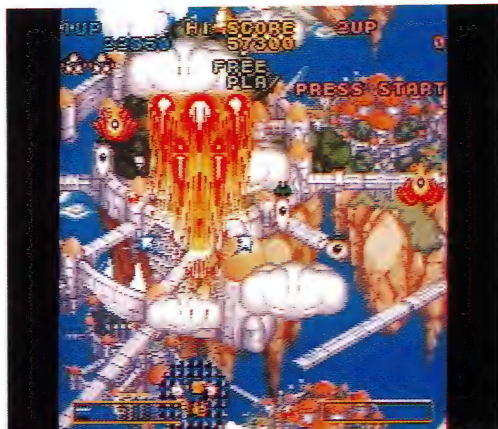
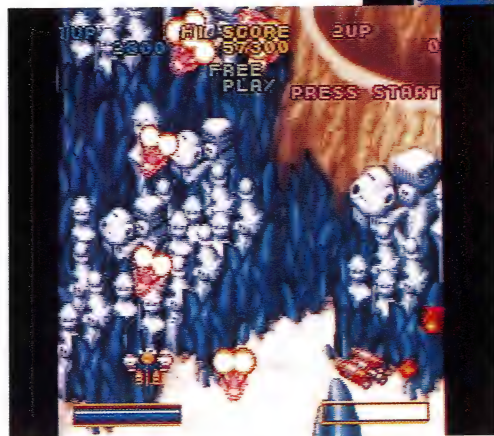
ボスキャラもついに完成

ボスキャラクターもPS版のものが公開された。巨大で独自の味わいを持つユニークなデザインは、まさに「ツインビー」シリーズにぴったり。こういったキャラクターが多数登場するのが「ヤッホー！」の魅力なのである。

これはステージ１のボスキャラクター。今後もPS版のボスキャラが続々、公開されることだろう。楽しみである。

横長の画面でプレイすることを考えて業務用も作られているので違和感はまったくない。

「出たな!」の最新画面も入手!

「ヤッホー!」と併せてPS版「出たな!!」の画面写真もお届けしよう。前回でもちらりとお見せしたが、今回はボスキャラクターの画面も入手! 期待も高まる一方なのではないだろうか。数年前のゲームだが、いまなお多くのファンを持つ「出たな!!」。パソコンなどにも移植されたが、今回のPS版が決定版となるのは間違いないだろう。元が縦画面だっただけに、縦画面モード（テレビ横置き）もつけてほしいところだが……?

業務用では縦画面だった「出たな!!」を家庭で楽しめるようにしてあるため、画面の左右は黒い帯が表示される。このおかげで画面の比率を気にすることなく、遊べるようになっているのだ。業務用同様の画面で楽しめる縦画面モードも搭載してほしい!

派手で美しい画面はプレイステーションへ移植されても健在。これまでに数々のハイクオリティな移植作業を行ってきているコナミだけに、ゲーム内容のほうもユーザーの期待を裏切らない完成度となっているはず。

開発順調!

見よ!美しいステージの数々を

ボスキャラだって完璧!!

アイキャッチも見事に再現!

「ヤッホー!」同様に「出たな!!」にも、ステージクリア後にちょっとしたデモが挿入される。ツインビーたちの雄姿から、物語には関係のないほのぼのとしたものまで様々な種類が用意されている。もちろんアニメーション処理も施されている。

ツインビーとウィンビーの雄姿。単なる1枚絵ではなく、しっかりとアニメーション処理されている。タイトルロゴも表示され、TVアニメを意識したものとなっている。

ツインビーたちと戦いをともにする少年と少女。彼らが初登場したのが、この「出たな!!」である。かわいらしいデザインから、多くのファンを生むきっかけとなった。

続報を待て!

対戦格闘

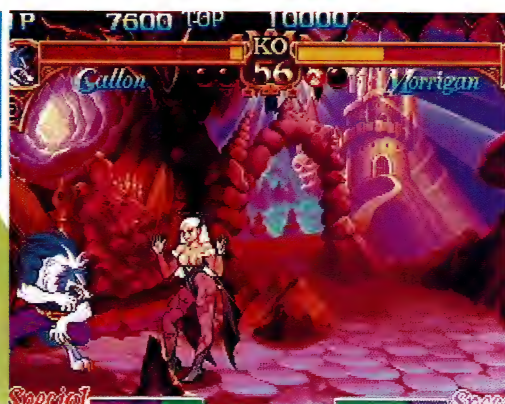
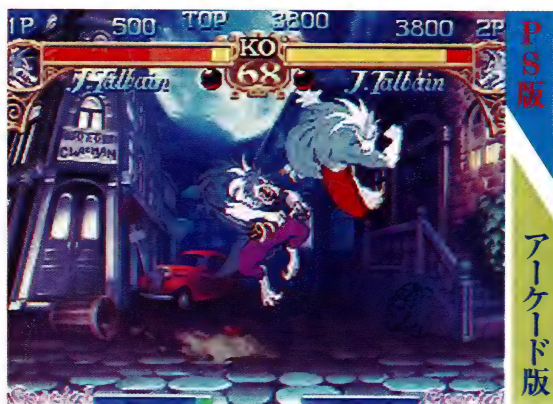
ヴァンパイア ～ザ・ナイトウォーリアーズ～

カプコンの大作対戦格闘ゲームである「ヴァンパイア」。ユーザー期待の1本である本作に登場する10人のキャラクターたちをアーケード版を参考にしながらご紹介していくことにしよう。ダークストーカーたちの魅力に迫る！

■今夏発売予定
■カプコン
■5,800円

アーケード版を完全移植！ハイクオリティなビジュアルを堪能せよ！

まず気になるのは、10人のダークストーカーたちがプレイステーションへどのように移植されているか。だが現在までに手元に届けられているＰＳ版の写真をアーケード版の画面と見比べてみると、そのような心配は杞憂に終わるのではないだろうか。あの美麗グラフィックは、プレイステーション上で完璧に再現されているのだ。特筆すべきはスコア表示の位置さえも同じであること。その美しさをじっくりと堪能してほしい。

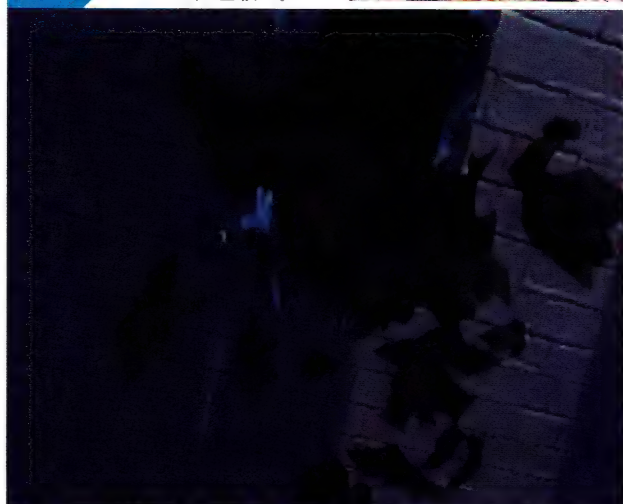
PS版

アーケード版

10人のダークストーカーたちの息吹が感じられるか？

それでは「ヴァンパイア」にて、プレイヤーが操作可能な10キャラクターをアーケード版を参考にしながら紹介していこう。どのキャラクターも闇の魅力に満ち溢れている。期待してほしい。

PS版

PS版

この基本となる10人以外に、さらにボスキャラ２人がゲーム中に登場する。

PS版

闇の貴公子 デミトリ DEMITRI MAXIMOFF

本編の主人公的な役割を担っているのが、このデミトリである。「ヴァンパイア」の作品タイトルどおり吸血鬼の一族である彼は、闇の貴公子として魔界を震撼させたその実力を試すために闘いへと身を投じることになる。飛び道具・カオスフレア、対空攻撃であるデモンクレイドルといった必殺技を持ち、オールマイティな闘いが可能なキャラクターである。

疾風の人狼
ガロン
GALLON

しだいに失われていく人間としての心を取り戻すために闘う。素早い動きで相手を幻惑させての闘いを得意としている。

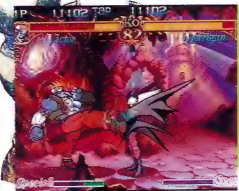
PS版

突進系の必殺技が主体だ。

怪力の屍
ビクトル
VICTOR VON GERDENHEIM

怪力の持ち主であるが、動作が鈍いという欠点を持つ。彼を作り上げた亡き博士のために最強の座を目指す孤高の戦士。電撃をも武器とする。

アーケード版

悪ガキみたいな仕草に愛着が湧く。

死のロッカー
ザベル
ZABEL ZAROCK

強大な力を求める生ける屍。体中に様々な凶器を隠し持ち、闘いに応じてそれらを使いこなす。自らの骨格さえも武器として扱ってしまえるのが特徴だ。

PS版

独特のアクションが魅力的。

夜の女王
モリガン
MORRIGAN AENSLAND

デミトリとならぶ、本作の主人公。飛び道具などに強力な必殺技を持つ。下界の様子を見に地上へ降り立ったサキュバス。

PS版

翼の形を変え、武器とする。

復活のファラオ
アナカリス
ANAKARIS

古代エジプトの王。その体は埋葬されたときに用いられた棺と包帯で構成されている。体全体を様々に変化させられ、トリッキーな戦略が可能。

アーケード版

体を変形させての攻撃は必見。

夢見る猫娘
フェリシア
FELICIA

ハリウッドスターとなり、自分と同じキャットウーマンの仲間を探すのが夢。動きが素早く、体当たりや相手に砂をぶつけるといった技を使う。

アーケード版

猫らしい動作ゆえにファンを持つ。

呪いの武者
ビシャモン
BISHAMON

呪われた鎧ハンニャを身につけたために、心と体を乗っ取られてしまった男。刀を使い、狂った武者のように相手を斬りつけていく。

アーケード版

相手を握りつぶす技もある。

水の英雄
オルバス
AULBATH

半魚人一族の王であったが、海底火山の噴火により王国を失ってしまう。音波や毒霧により、相手を行動不能にさせてしまう能力を持つ。

アーケード版

相手を動作不能にする技を持つ。

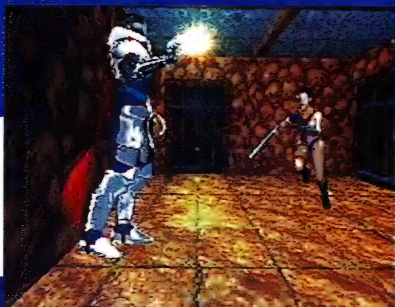
雪の豪傑
サスカッチ
SASQUATCH

巨大な手足を持つ雪男。相手を飲み込んで氷づけにする、雪ダルマを飛ばすなどユニークな技が多い。

アーケード版

怪力の持ち主。敵を食べることも。

カプコンより／あのアーケードの興奮が、そのまま君の家に訪れる!! CPUの難易度、VSモードのハンディキャップなどの設定も搭載の親切設計。PSオリジナルのオープニングデモも必見だぞ!!（芥川）

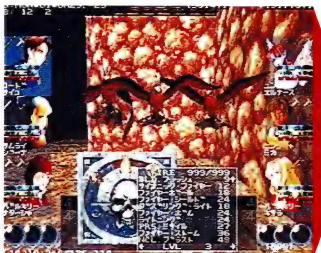
RPG

Wizardry VII (ウィザードリィVII)

ガーディアの宝珠

発売日が近づくにつれ、徐々に細部の明らかになってきた本格RPG、Wizardry。パソコン版で複雑だったインターフェイスも、初心者がプレイしやすいものへと変更され、ますますゲームに磨きがかかった。今回はその変更点と街を紹介！

■8月発売予定
■SCE/ソリトンソフトウェア
■5,800円

地、水、火、気、心、聖の6つに分かれた魔法体系

前回は魔法使い系、僧侶系といった従来の分野の他に、新しい魔法のジャンルとして超能力系、錬金術師系という分野が加わったという話だった。が、変更点はこれだけでなく、さらに細かく分けられた。下に記した6体系がそれ。と言っても、何も面倒なことではない。各々の魔法がさらに6つに分類されただけだ。具体的に説明すれば、魔法使いの呪文でファイヤーボールは火の属性、マジックミサイルは気の属性になり、それぞれの属性ごとに魔法ポイントが決まっているというわけ。一見複雑そうだが、わかれば簡単だ。

魔法一覧が表示されるので選択するのも簡単。

派手な画面エフェクトとともに魔法が飛ぶ。

1 火の属性

やはり攻撃に関する呪文が圧倒的に多い。それゆえ比較的早く魔法ポイントが無くなるが、乱用は禁物。もっとも、強靭な精神力があれば話は別だが……。

代表呪文　ニュークリアブラスト

2 地の属性

どちらかといえば錬金術師の呪文の多くが、この地の属性に含まれている。多少地味な呪文が多いが、効果の程は期待以上のものがある……こともある。

代表呪文　アシッドクラウド

3 心の属性

当たり前ながら、精神に影響を与える呪文が多い。効果的に呪文を唱えることで、相手の呪文効果を薄めたり相手の精神を操ったりと、使い勝手に優れている。

代表呪文　コンフュージョン

4 水の属性

水や雲、氷、雪など、水に関係した呪文で構成される。吹雪を起こす呪文や、寒さからパーティを守る盾、相手の体内の水分を凝固させる魔法などがある。

代表呪文　アイスボール

5 気の属性

そのほとんどが大気、空気に関した呪文。が、毒に関係した呪文も含まれる。攻撃かそれに類する魔法が全体の7割を占める。悪臭を出す、などの呪文もある。

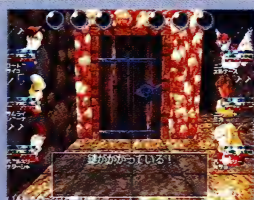
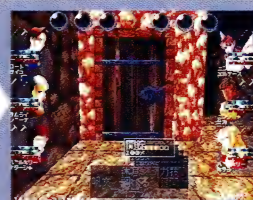
代表呪文　デスクラウド

6 聖の属性

“聖”という名の通り、僧侶の呪文が多い。そのため、治癒系の呪文のほとんどがここに含まれるので、聖の属性のスペルポイントを切らすと、とても危険。

代表呪文　リザレクション

鍵のかかったドアもラクに開けられる

パソコン版を一度でもプレイしたことがある人は、その鍵の開け方の複雑さに驚いたのではないだろうか（この複雑さがリアルでいいという人もいるが……）。そこでPS版では鍵開け方法が改善されている。システムは簡単で、伸縮するグラフが伸びたところでボタンを押すだけ。どんな人でも鍵開けができるようになった。

鍵のかかったドアの前に来ると、メッセージが表示される。

伸び縮みする棒グラフが伸びきったところでボタンを押す。

Wizardry VIIの旅はここから始まる！

新拠点ニューシティーとは？

惑星ガーディアの地に降り立ったパーティーが、最初に世話になる場所。そこがこのニューシティーと呼ばれる所。もちろん、ひと通りのお店が揃っている。今までのWizardryと違うのは、街の中も3Dで表現されているので、目的のお店にアルファベット一発では行けない、という事ぐらいだ。

これからの拠点となる、ニューシティ前にて。

シティーでモノを売りつける連中

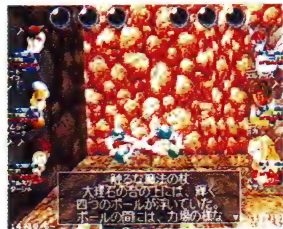
ここはニューシティーに１件だけの防具店。今までのWizardryと違って、店員（?）の顔も表示される。しかし、なにもオヤジでなく、もっと美人のお姉さんあたりを表示すればいいのに。

この人は宿屋の主人。モノを売りつけるわけではないけれど、ちょっと態度がでかいような気が……。宿屋にはかわいいお姉さんと相場が決まっているハズなのに……（え、違うって？）。

シティにも謎は存在する

謎の像

シナリオに深くかかわってくると思われる謎の像。下のほうには名前の彫ってあるプレートがついている。このプレートと、ムーンストーンというアイテムとは、何やら密接な関係があるという。

奇妙な台

この台の上には、４つの輝くボールがピラミッド状に配置されている。ピラミッドといえばピラミッドパワー。もちろんこの台にも不思議な力が働いている。調べると、いいことがあるかも。

不思議な戦士

パーティーが一番最初に出会う原住民。野蛮そうに聞こえるが、いきなり出てきて言いたいことを言いまくって、笑いながら去っていってしまう。何のためにいるのかわからない、非常に不思議な戦士。

ロボット門番

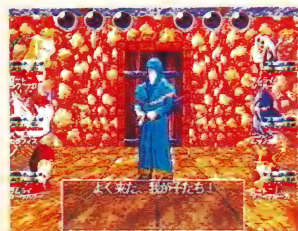
ニューシティーの入り口に立ちはだかる門番。パーティーに対してどのような嫌がらせをするのだろうか？　なかなか通してくれないが、はり倒して通ることもできるらしい。オススメできないけどね。

VIIはマルチエンディングを採用！

今までのWizardryはエンディングと呼ばれるものがひとつしかなかった。が、VIから新たにマルチエンディングが採用された。無論、VIIも完全にマルチエンディングだ。しかし、どんなエンディングになるかはまだ秘密。想像を膨らませていてほしい。

紺碧の空に飛び立つ宇宙船。この場面を見ることができるか？

序盤にプレイヤーの前に立ちはだかる強力？なモンスターたち

プレイヤーを悩ますモンスターも徐々に姿を見せつつある。そこで、完成したモンスターのうちいくつかをお披露目しよう。姿を見ただけで、そのイヤらしい攻撃方法が想像できる、そんなモンスターも含まれている。

このモンスターたちがゲーム画面に合成されると、いかにも、の画面になる。

SCEより／プレイステーション版ならではの鍵の開け方。初心者のステハニーにはとってもやり易いわ。誰かステハニーのハートの鍵も開けてくれないかしら。（ステハニー☆林）

対戦格闘

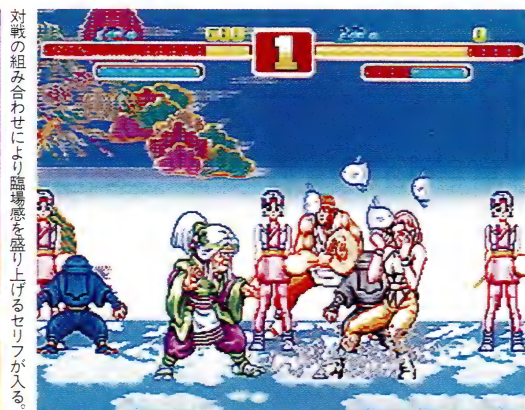
豪血寺一族2（仮）

「豪血寺一族2（仮）」の体験版が、ついに編集部に届いた。まだまだ開発途中のバージョンながら、その完成度の高さは驚きの一言。そこで今回はこの体験版をもとに、「豪血寺2」を代表する4人のキャラクターの詳細をお伝えしていこう。

■9月発売予定
■アトラス
■5,800円

開発は順調！ ついに体験版が到着!!

まずは画面写真を見てほしい。ここで掲載しているものは、すべて実際にプレイステーション上で動作している体験版から撮影したものだ。「～2」の命ともいうべきユニークなアクションや演出の数々は、見事にPSで再現されている。またパッドでも快適な操作でゲームを楽しめるような環境を目指して開発は進行しているとのこと。PSオリジナルの要素も追加され、まさに決定版として開発は進行しているのである！

対戦の組み合わせにより臨場感を盛り上げるセリフが入る。

開発途中バージョンながら、その完成度は際立っているぞ。

「豪血寺～2」を代表する戦士ここに集う！

ここでは「豪血寺～2」の方向性が色濃く反映されている4人のキャラクターたちを解説していこう。どのキャラも個性的な魅力にあふれた者ばかり。当然、彼ら以外のキャラも、他の対戦型格闘ゲームには見られない独創的なデザインとなっているのでご心配なく。

孤空院金田朗

右ページの干滋の孫に当たるキャラ。鯉や熊といった動物を使った攻撃を得意とする。

コイコイ飛ゴイ

地中から現れた鯉とともに上昇し、相手を攻撃するのである。

クーンクーンワンワン

犬の姿に変身してからでないと使用できない技。後ろ足で土埃と骨を蹴り飛ばして攻撃する。筋肉質な姿とのギャップが面白い。

花小路クララ

前号でもご紹介した美少女キャラ。変身能力を持ったキャラクターである。魔法の力を使い、対戦相手をブタにしてしまうといった技を持っている。

スターダストレボリューション

クララの一発奥義。手に持ったスティックから魔法を飛ばし、相手を無防備な動物にしてしまう強力な奥義だ。

スパークバリアー

前面に一瞬だけバリアー状のものを作り攻撃。

アトラスより／皆さんの中には、豪2のタイトルが、なぜ仮称なのか不思議に思っている方もいることでしょう。実は、それが正式タイトルなのです。というのは冗談です。続報を待て!!(伊伝)

孤空院干滋

長年の夢であった頭主の座をつかめるか

試合開始直後は筋骨逞しい姿なのだが、一発奥義である爆裂放屁を使用すると貧弱な体つきとなってしまう。ふんどしを活用した必殺技など、シリーズの方向性をもっとも色濃く反映しているキャラ。

爆裂放屁

相手に連続攻撃を当て、オナラでとどめを指す下品な一発奥義。使用後はエネルギーを使い果たしてしまうためか、干滋は貧弱な体つきとなってしまう。

減命気功弾

貧弱な体のときでなくては使えない必殺技。ガイコツのような形をした飛び道具を前方に飛ばす。

一尺布打

マッチョ状態のときのみ使用可能。ふんどしを外し、鞭代わりにする。これが「豪血寺」の面白さである。

アンジェラ・ベルテ

巨体を生かした豪快な戦略で相手を倒せ!

大胆で情熱的な女性キャラ。その巨体から生み出される怪力を生かした攻撃を主とする。相手を地面に叩きつけるアンジェラジャイアントバスターの破壊力は絶大だ。動きが遅いのが欠点なのではあるが……。

アンジェラジャイアントバスター

頭突きにより相手の戦意を喪失させ、さらに地面に叩きつけてしまうのだ。

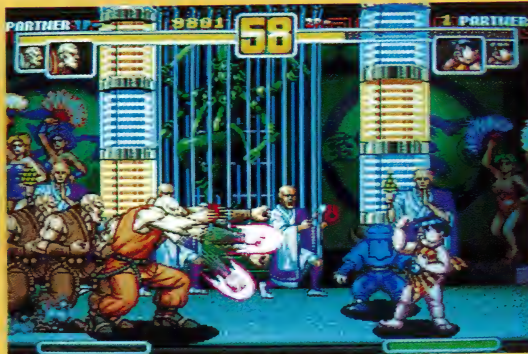
サンダー・ウォール

両手にエネルギーを集中させるため一瞬だけしゃがむ。ここから伸び上がるように……。

両手を振り上げ、正面に電撃の壁を作る。飛び道具ではないので、相手と密着した状態でなくてはヒットしないのが欠点。

業務用ではシリーズ最新作も登場!

「豪血寺一族」シリーズは、なにもPS版だけのものではない。もともとは業務用で開発されてきた本シリーズだが、その最新作ともいえる作品がまもなくゲームセンターに登場することになった。それが「豪血寺外伝　最強伝説」である。最新作の最大のポイントはペアマッチと呼ばれる試合形式が可能になったこと。プレイヤーは2人のキャラを選んでタッグを結成し闘っていくのだ。またクララや金田朗は変身ができなくなり、変身後の姿は別キャラとして用意されている。使用可能キャラは全17人にもおよぶのである。

登場キャラは17人。同キャラによるタッグもOK。スーパークララも最初から選択可能。

「迎撃防御」なる新要素を導入。「〜外伝」ならではの闘いが体験できる。

野球

燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER

独特の雰囲気で人気だった"燃えプロ"シリーズのPS版の新しい画面写真が編集部に届いたので、今号でも紹介しよう。今回は各球場のグラフィックと、特別なイベントの時に見られるデモンストレーションの画面に注目してみよう。

■9月下旬発売予定
■ジャレコ
■5,800円

着々と「燃え」る野球ゲームが完成してきた!?

ジャレコの定番野球ゲーム"燃えプロ"の核心に迫る、システム部分の画面などが続々と出来上がってきた。このゲームは公式戦、オープン戦、シナリオ、データベース、エディットモードで構成されていて、公式戦ではエディットチームでの参加も可能。そしてオープン戦では2P対戦もできる。

画面は動画パターンを3Dツールで作成し、CGレンダリングで描いているので、質感があり、滑らかなキャラクターの動きが得られるそうだ。

また、CD-ROMの大容量を生かして、ベースボールマガジン社から発行の『'95ベースボールカード』も入っている。

ペナントレース日程表

ペナントモードで遊ぶ時に出てくる画面。1カ月分のスケジュールがご覧のように表示される。実際のプロ野球に準じた日程になっているのが分かるだろうか。現実では雨天中止などがあるが、ゲーム上では、予定通りの日程で行われる。

リーグエディット

セ・パ両リーグの12球団の中に、エディットチームである「ベアーズ」と「ドルフィンズ」を参加させたところ。この場合、近鉄とヤクルトを外してみた。

自分の作ったチームを、他の全チームと自由に組み合わせてペナントも戦える、画期的なアイディアを採用している。

フィールド画面

前号では3パターンあるバッテリー画面を紹介したが、今回はバッターが打った後のフィールド画面を紹介しよう。

ご覧のように非常に細かくグラフィックが描き込まれている。さらに、打った後の結果を「FOUL BALL」「OUT」などと、画面中央に文字が大きく表示されると共に、リアルな審判の声（前セントラルリーグ審判部副部長の平光清氏）と、実況（ニッポン放送専属アナウンサーの深沢弘氏）が入る。

2人プレイ時は画面分割モードだが、バッターが打った後はフィールド画面に変わる。

ポーンとボールが飛んでいった。この後、どのような結果になるのだろうか。

ランナーがアウトになると、ご覧のように「OUT」と画面中央に大きく表示される。

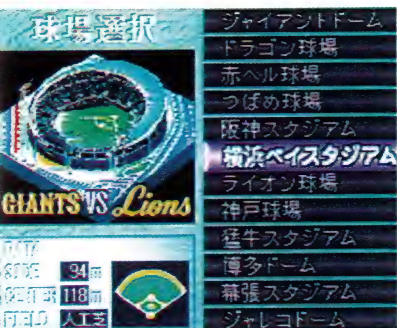
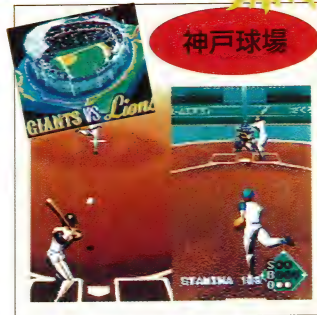
ファウルになってしまった時には「FOULBALL」と、このように画面中央に表示される。

球場ごとに見た目が全部違う!?

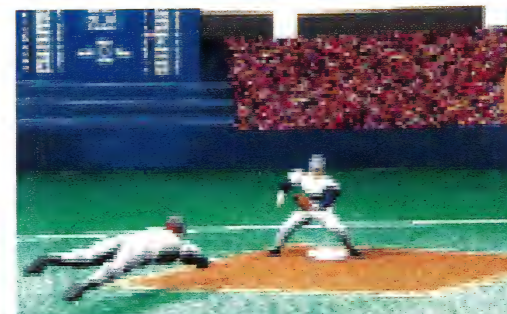
次に各球場の画面写真も見てみよう。それぞれの球場は、グラフィックが全部違っている。

まず、球場選択の画面では、球場全体を上空から見た画像が表示される。しかも球場を選び、実際にプレイする画面になっても、もちろんそれぞれの球場によって違うグラフィックが出てくる。

ドームならば屋根があるし、芝生が内野まであればそのように描かれている。また、人工芝か天然芝かでも微妙に画面は違っている。

実際のプロ野球では主に11球場が使用されているが、このゲームではそれ以外に「ジャレコドーム」という球場が用意される予定だ。今回、「ジャレコドーム」は選択肢には入っているが、グラフィックはまだ開発中とのこと。

全部で12の球場が用意されている。狭い球場ではきっとホームランが出やすいだろう。

ファインプレー&クロスプレーがズームアップ!!

野球の醍醐味といえば、ファインプレー。このゲームでは、そのファインプレーを、グッとズームアップしたムービー画面で見ることができる。今回は、外野手がナイスキャッチしたシーンと、牽制で見事にアウトにしたシーンを紹介する。

画面中央にファインプレーのシーンがズームアップ。ボールを取った後、選手がアピールする姿が見られる。

2塁に急いで戻るランナー。そこへピッチャーからの牽制が!! 野手がタッチし、そして、野手がグローブを上げてアピールする。これはアウト。

ジャレコより／ファインプレイやクロスプレイのシーンは、緊張感のある瞬間を、よりドラマティックな瞬間へと盛り上げます。このシーンは、ぜひ動いているところをお見せしたくて、うずうず。（森田）

3Dシューティング

エグゼクター EXECTOR

新進ソフトハウス・アークシステムワークスが贈る、3Dダンジョンが舞台のアクションシューティング。今回は、"EXECTOR"のゲームシステムについて詳しく掘り下げる。ゲームと同時に展開するインターネット情報もお届けしよう。

■9月発売予定
■アークシステムワークス
■5,300円

複雑怪奇なダンジョンに1機のロボットが潜入する

このゲームの目的は、主人公ロボット・EXECTORを操って、3Dポリゴンで作られたダンジョン内を探険し、脱出すること。1ステージは、何層ものダンジョンが積み重なって構成されており、そこには敵となるロボット軍団のほか、プレイヤーの行動を妨げるトラップが多数存在する。謎解き要素もあるシューティングだ。

ゲームスタート前のムービーで見られるEXECTORの勇姿。

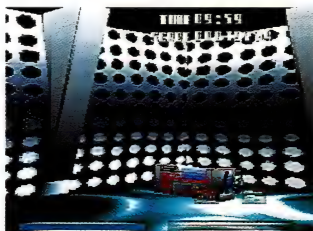
視点はコックピットから見たものや、自機見下ろし型など、いろいろと変えることが可能。

基本システムは「DOOM」などと同じ3Dシューティング。迫りくる敵をバシバシ倒す。

なぜか開かないドアに遭遇。このようなプレイヤーの頭を使わせるトラップがいたる所に。

並みいる敵は各種武器で破壊

EXECTORの主な攻撃方法は、右で示したような3種類の武器。これらの武器を、その場面の状況によって使い分けていく。

ちなみに標準装備のレーザー以外の武器は、ダンジョン内に落ちていたり、敵ロボットを倒すと出現するアイテムを入手することで弾数を補充する。また、何度も同じアイテムを繰り返し取っていけば、その武器自体がよりパワーアップ。パワーアップした武器は、EXECTORが破壊されないかぎり威力はそのまま継続されるようになっている。

ミサイルやグレネードランチャーなどの武器は、落ちているアイテムを取ることで補充。

レーザー

アイテムを取らなくても使える標準装備の武器。威力は小さい。

ミサイル

ミサイルは威力が大きい。敵を追尾していく誘導弾もある。

グレネードランチャー

威力はミサイルとレーザーの中間といったところ。連射可能。

インターネットで"EXECTOR"をさらに深く知る

インターネット上において、ゲームをプレイしただけでは分からない"EXECTOR"の極秘情報が公開されている。アドレスナンバーは以下のとおり。右の写真のようなキャラクター設定や、連載小説などコーナーもさまざまだ。

アドレスNO.
http://www.arcsy.co.jp/

アークシステムワークスのホームページ「アークタイムズ」内にある「エグゼクター」のデータベース。

ゲームでは見られないキャラ設定資料。これは主人公のブライアン=テイラー。

"EXECTOR"を待ち受ける試練のステージ

STAGE 1
STAIRWAY TO HEAVEN

ステージの流れ

研究所1F　2F　3F　4F

最初に訪れるステージは、なにやらおっとりとした2足歩行ロボットとミサイルポッドの待ち受ける研究所。3Fで待っているボスは、カニのようでクモのような4足歩行ロボット。ヤツを倒して4Fの脱出口から外に出れば、ステージ1はクリア。

BOSS

3Fのボスを上からの視点で見てみる。こいつが飛んだり跳ねたりする。

STAGE 2
GRAVEYARD OF FOOLS

ステージの流れ

地底　遺跡発掘現場

場所は変わってステージ2。舞台は、ゴツゴツした岩が露出している「地底」と、多数のロボットに警備されている「遺跡発掘現場」。後者のダンジョンでは、クレーンの形をした発掘機械のボスとご対面。ドリルとマジックハンドの2つの腕を使って迫力の攻撃!

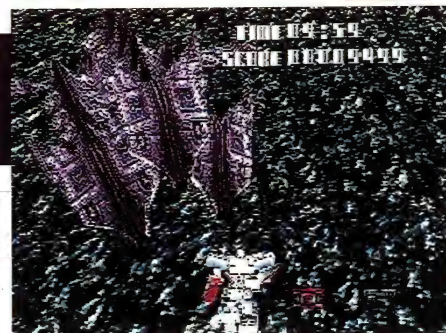
BOSS

コックピットからの視点で見たボス。ちょうど右腕にあたるドリルを、プレイヤーに向けて伸ばしてきているところだ。このほかに、左腕のマジックハンドを使ってEXECTORを持ち上げて振り回すことも。

STAGE 3
DAMNED THE

ステージの流れ

古代遺跡　地下都市

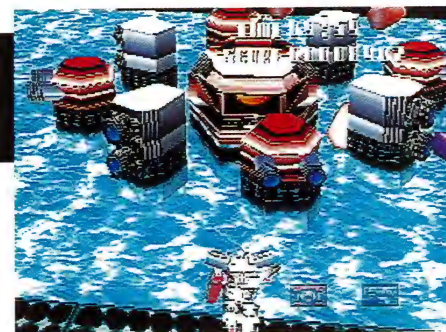
ステージ2の展開を受けて、ダンジョンは「古代遺跡」から「地下都市」へ。出現する敵自体も、ロボットというより、土偶や丸い球といった"古代の遺物"的なものへと変化する。ボスは、キングギドラかヤマタノオロチか?　という感じの3つ首の空飛ぶ竜。

BOSS

3つの首それぞれからレーザーを吐いて攻撃してくる。まさに「古代遺跡」のヌシという雰囲気。ステージ1のボスのようなスピードはないが、ゆっくりとした足どりでEXECTORを追うさまは威圧感大。

STAGE 4
DEADLY BOTTOM

ステージの流れ

海底トンネル　海底基地

ステージ4は、いきなり水の中。おかげで自機の動きも、少し鈍くなる。「海底基地」内部は、敵ロボットの総攻撃。質より量だとばかりに、湯水のごとく敵ロボットがわいてくる。ボスは、タコをイメージした8つの砲頭を自分の周りで回転させてレーザーをばらまく固定砲台。

BOSS

ボス自身は移動しないが、8つの砲台が本体を中心にして高速で回転しており、めくらめっぽうレーザーを撃ってくる。どうやらタコのイメージらしく、バックに流れる音楽もタコ踊りみたいな陽気なものなのだ?

アークシステムワークスより／7月にマスターアップを終え、さらに遊びやすく、より劇的にパワーアップを遂げた「エグゼクター」。皆さん、絶対に期待を裏切らないデキです！　一度プレイしてみて下さい。(宮下)

アクセス求む。内容は以下の通り。

プレイステーション用3Dポリゴン格闘ゲーム

ゼロ・ディバイド

8月25日発売予定¥5,800(税別)

SLPS-00083

尚、リプレイ機能の充実度が高いので、メモリーカードのデータを整理しておきたい。

ZOOM

株式会社 ズーム
〒064 札幌市中央区北1条西20-1-27 DEVEX120 6F
TEL. 011-613-0191

㈱ソニー・ミュージック
エンタテインメント
営業本部 営業企画部
SCE販売課

安永 清乃

山口県出身。タイヤメーカー勤務を経て、SMEに入社。福岡でレコード営業を担当していたが、東京への転属願いが効いたのかどうか、昨夏より現職に。それまでスーパーファミコンのソフト1本しか持っていなかったが、今では7、8時間ぶっとおしでPSの「商品勉強」に励むとのこと。

みんなに、考える人になって欲しい。

ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）の営業自体が今までとは違う体制をとっていて、いわゆるゲームの専門店や家電店、玩具店などへの営業は、SCEの営業のチームがやってるんですよ。

それとは別にレコードルートの営業っていうのがあって、そちらのルートに関しては私たちソニー・ミュージックエンタテインメント（SME）の者が担当しています。

実は、SME自体の目標ともからんでいるんです。

今、音楽ソフトってほとんどがCDの形ですが、さらにこれから先、映像とかも組み合わされたソフトが出てきたりします。すでにピーター・ガブリエルや、プリンスのソフトはCD-ROMで発売されヒットしています。そういったソフトに今後アーティストが傾いていく可能性というのも十分あって、そういう時、SMEがそういう商品を今まで扱ってなかったとしたら、販売ノウハウも全然ないし、どうやって売っていったらいいか分からない。また、そういうものをどこで販売していくかと考えると、SMEとしてはやっぱりレコード店で販売していきたい。

というわけで、レコード店で業務ソフトとかプレイステーションソフトを扱っていって、かつ成功させるためにはどうするか、っていうのを考えるセクションでもあるんですよ。つまりSCEへ行って勉強してこい、ということですね。もちろんゲームユーザーの新規開拓にもつながる訳ですし。

ゲーム専門店でゲームが売れるのは当たり前ですが、レコード店でゲームを売るっていうことは、すごく難しいんですよ。音楽ユーザーがイコールゲームユーザーになるっていうのは、この半年間やってきて、すごく難しいことだっていうのが分かってきて。

じゃあどうすればいいのかと考えて、例えば、ゲーム専門店がやっているやり方で、いいなと思うことを取り入れて、それを提案したりしています。例えば、展示方法。ゲーム専門店はかなり面出し（ジャケット表面を並べて陳列する）してますよね。かつ、どういったゲームだとか書いたコメントカード貼ったり。他にも、レコードでやってるように、発売告知をもっときっちりやりましょうとか。ユーザーがそのお店に来て何かメリットを感じるようなお店作りをしたい、というようなことを提案しています。

なぜ今レコード店でプレイステーションを扱うかというと、1つは、ソフト専門店であるレコード店がCDやビデオというパッケージだけでなく、その他のあらゆるパッケージ商品を扱って将来的には総合エンタテインメントショップに変化していきたいという欲求があるからなんです。そこで、まず、SMEというなじみのある取引先が扱うプレイステーションから取り入れてみようと考えているのだと思います。

そういう意味では、レコード店はすごく積極的なんですよ。ただ、具体的にどうしていいか分からないから、私たちがお手伝いして、一緒に考えている。

みんながみんな、考える人になれればって思いますね。お店も考える人になって欲しいし。もう、レコードという再販商品ではなくて、競争の激しい商品を扱うわけなんで、お店でも考えて欲しい。そのお店が発展していくためにはどうしていったらいいのか、っていうのを、自分たちも一緒に考えたいし。

個人的には、もっともっといろんな人に会いたいんです。ゲームの世界って音楽と違って、開発をどんな顔の人がやってるのかも分からないし。どういう気持ちでこのソフト作ったのかとか聞けたら、仕事につながる部分では、売り方も変わると思うし。とにかくもっともっと、たくさんの人と会いたいっていうのが、ありますね。（談）

Ending Express

今回の終着駅

KING'S FIELD

神出鬼没のエンディングエクスプレス。エンディングという名の終着駅までノンストップで向かいます。親切丁寧、安全確実、をモットーに、どなたでもご乗車いただけます。どうぞお気軽にご利用ください。

KING'S FIELD

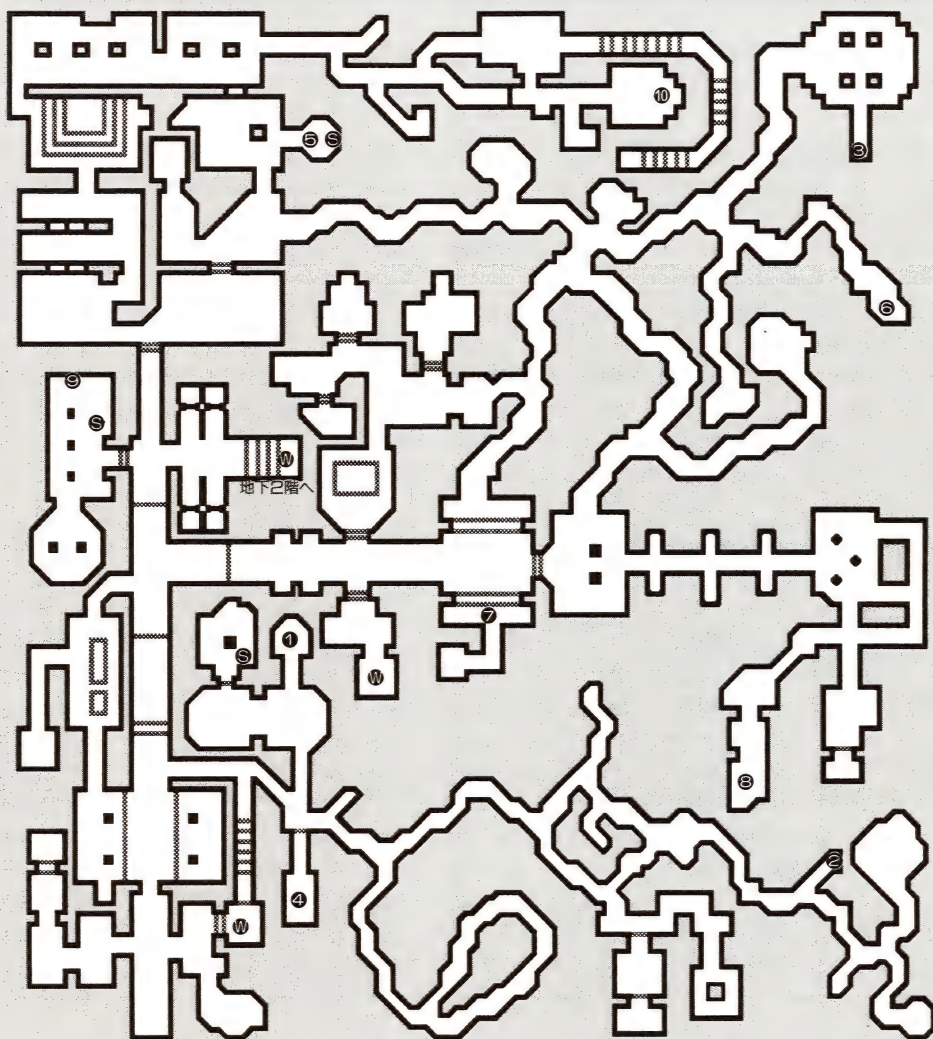
メーカー／フロム・ソフトウェア
価格／6,300円
発売日／12月16日発売
メモリーカード／×⑤B
対応周辺機器／なし
人数／1人

逃げ場のないダンジョン、主人公にモンスターが迫る！ 臨場感あふれる迫力のRPGをエンディングまで徹底攻略。

待ちうけるは全5層の地下迷宮

RPGの基本スタイルを忠実に守っているこのゲームは、誰でも簡単に入り込んでいけるはず。弱すぎる主人公のせいで、最初のうちは戦闘がかなりめんどくさい。しかし鍛え込めば、気持ちいいほどの強さを見ることができる。まずは操作に慣れること。そして主人公とともに自分を鍛え上げろ。

地下1階 一般兵・民間人の墓所 果てしない冒険の始まり……

S＝セーブポイント W＝ワープポイント

攻略フローチャート

まずはライト商会①で薬草と毒消し草を購入する。そして、レベルアップ作業を兼ねつつ、②に「竜の杯」を取りに行く。

▼

③に「竜の杯」を置きに行き、④の「回復の泉」を復活させる。以後はそこを拠点にして冒険をする。セーブはマメにすること。

▼

⑤のハンスの死体を調べ、「番人の地図」を入手する。地図を使って地下1階をくまなく探索しよう。もちろん無理は禁物。

▼

⑥で「ライト家の鍵」を入手したら、⑦のライト家の墓の裏に回って使おう。隠し部屋が現れる。①の宝箱も開けられる。

▼

⑧の「ギルの店」で集めた宝石類を売って、「金の十字架」を買おう。⑨に持って行けば司祭から「死者の鍵」をもらえる。

▼

「死者の鍵」で今まで開かなかった扉や宝箱を開けよう。⑩に行き、スイッチを押すと、墓所教会の前の弓矢が止まる。

▼

地下2階へ

地下2階　騎士・貴族の墓所　地下牢の謎を解け！

攻略フローチャート

セーブをしたら、①の「真理の鏡」を取りに行く。敵とは闘わず、ダッシュで往復しよう。レベルが上がったら再度探索。

▼

②で「真理の鏡」と引き換えに、賢者から「ヒーリング」の魔法を教わる。ついでに手前の部屋にある「水の封印石」も取る。

▼

③の位置にいる魔物、「ヘッドイーター」を倒し、「地下牢の鍵」を手に入れよう。強敵が多いので、セーブはマメに。

▼

④の祭壇で「土の封印石」を取る。さらに⑤のスイッチを押し、矢を止めておこう。死にやすいのでセーブをしてから行くこと。

▼

地下牢を開け、⑥にいる「竜の妖精」を助け出す。地下牢内はアイテムが豊富。「緑竜の杖」と「竜王草の実」は必ず取る。

▼

⑦にいる詩人に「竜王草の実」を渡すと「竪琴」がもらえる。一定の場所で使うと、谷底から橋が現れ、渡れるようになる。

▼

「竪琴」を使って周囲の探索をしておこう。宝物庫も忘れずに。橋が現れない谷は「フェザーブーツ」を手に入れてから。

▼

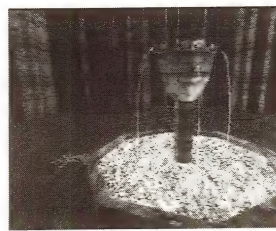
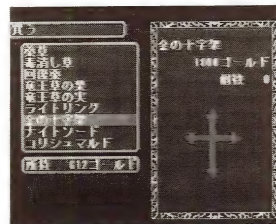
地下3階へ

地下1階へ

地下3階へ

S=セーブポイント　W=ワープポイント

地下1階・2階のポイント

初期装備は間合いも威力も最低で、かなり弱い。体力回復の方法が薬草を使うしかないため、回復の泉を復活させることを第一に考えよう。敵は1匹ずつ慎重に倒していくこと。うまくすり抜けて、先に進むのも有効。強敵が守っているアイテムを取り逃げしよう。弱い敵を狙い撃ちにして徐々にレベルアップすること。同時に平行移動のコツと、剣の間合いを把握しておく。薬草は常に最低10個は持っておきたい。泉が復活すれば冒険はかなり楽になるはずだ。アイテムを持っている敵も多いのですべての敵を1度は倒そう。人々の情報は話すたびに変わるので、何度も話しかけてみよう。金の十字架は1番に買うべき。1800ゴールドは宝石をある程度集めればすぐに買えるはずだ。地下2階で手に入る「緑竜の杖」は、その階のスタート地点に戻れて、何度でも使える便利アイテム。活用すべし。

第一の拠点となる竜の泉。最後までお世話になる場所だ。

武器と防具は、金の十字架を買った後で買い揃えたほうがいい。

地下3階 前々王とその側近の墓所

封印されし剣を求めて…

地下4階へ

地下4階へ

地下2階へ

S=セーブポイント　W=ワープポイント

攻略フローチャート

地下3階に降りて、左へ左へと行くと、ワープゾーンのある小部屋がある。そこに入り、3匹のスケルトンを倒すと「クレセントアックス」が手に入る。

▼

①まで行き、前々王ランドルフ8世と2回話をする。するとファイアーボールの魔法を教えてもらえる。さらに王の墓前室の封印も解いてもらえる。

▼

②で「火の封印石」を取ったら、前室に戻って探索をしよう。かなり強い武器と防具が一式そろうが、隠し部屋が多いので、くまなく探すこと。幻の杖が有効。

▼

前々王の墓所から先へ進み、③の場所で「風の封印石」を取る。途中の洞窟の行き止まりにいるゴーレムを倒せば、「ストーンハンド」が手に入る。

▼

④の隠し部屋にいるブルーデーモンを倒せば、守備力が上がる「風刃の腕輪」が手に入る。攻撃力が上がる「ライトリング」と、どちらにするか迷うところ。

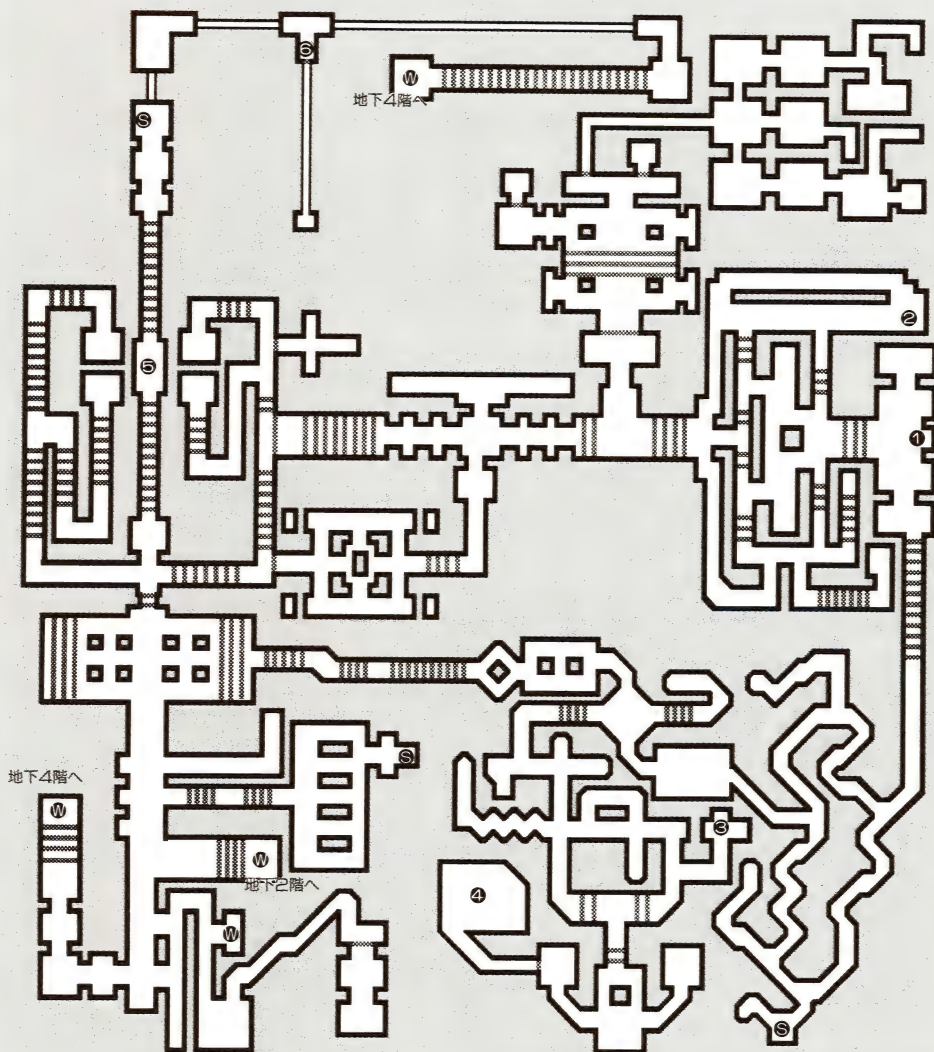
▼

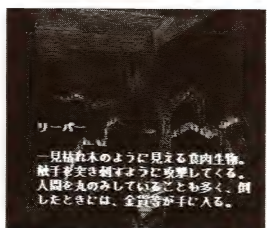
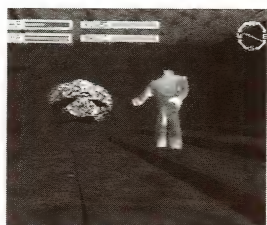
祈りの塔に登り、4つの封印にそれぞれの封印石を置く。すると4階への道と、王家墓所への直通通路が開ける。さらに⑤の位置には回復ポイントが現れる。

▼

⑤の回復ポイントは第2の拠点となる。⑥の位置で「竪琴」を使うと、「真理の鏡」が手に入る。これを使うと、人や魔物のプロフィールが見られて楽しい。

▼

地下4階へ

地下3階・4階のポイント

地下3階からは、魔法を使ってくる敵が多く現れる。スタート地点近くにもいきなり3体のリビングスタチューがいて、魔法で攻撃してくる。囲まれないように1体ずつ相手にしよう。魔法を平行移動で避けて、敵を狙い撃て。地下3階で手に入る「フレイムソード」は、非常に便利な武器。剣を振っている瞬間に、何でもいいので魔法を使うと最高6発の火の弾が発射される。タイミングで発射される火の球の数が変わるので、何度も試してみよう。ただし剣と魔法のパワーがMAXでないと出ないので、連射はできない。剣がある「王の墓前室」は、隠し部屋が多くて迷いやすい。隠し部屋が見える「幻の杖」を使ってもいいだろう。地下4階は迷路が複雑で狭い上、罠も多く、手強い敵も数多く出現してくる。「緑竜の杖」を活用して、地下3階の回復ポイントを拠点に、じっくり取り組もう。

地下4階に出現するゴールドゴーレム。ストーンの魔法は強烈。

魔物や人間に真理の鏡を使うとプロフィールが見られる。

攻略フローチャート

①の「魔導師の地図」を取る。周囲を回転している岩は、高い位置を通る時は当たらないのでそれを利用する。ゴーレムは無視する。セーブしておくこと。

▼

②の宝箱から「魔導師の鍵」を入手。宝箱を守る3体のゴールドゴーレムはストーンの呪文を使う強敵。囲まれないように、平行移動を駆使しよう。

▼

③と④の宝箱も取っておこう。ここで手に入る「フェザーブーツ」を装備すれば底なしの落とし穴に落ちなくなる。もちろん守備力も高いスグレもの。

▼

「魔導師の鍵」を使って、⑤に「ドラゴンソード」を取りに行こう。この武器は攻撃力の点で他の武器に見劣りするが、装備をしているとMPが回復する。

▼

「ドラゴンソード」を装備して、地下4階をもう1度、探索しておこう。大したものはないが、MPが回復するし、セーブとレベルアップ作業も兼ねられる。

▼

⑥の位置にいる「黒魔導師」を倒そう。ダークネス・カースなどの魔法を使ってくる強敵だ。しかも2体のゴールドゴーレムが魔法で同時に襲ってくる。

▼

レベルも高く、十分に強くなっている人は先に地下5階に行こう。さもなければ、今までの階に戻って、宝箱をあさりつつレベルを少しでも上げよう。

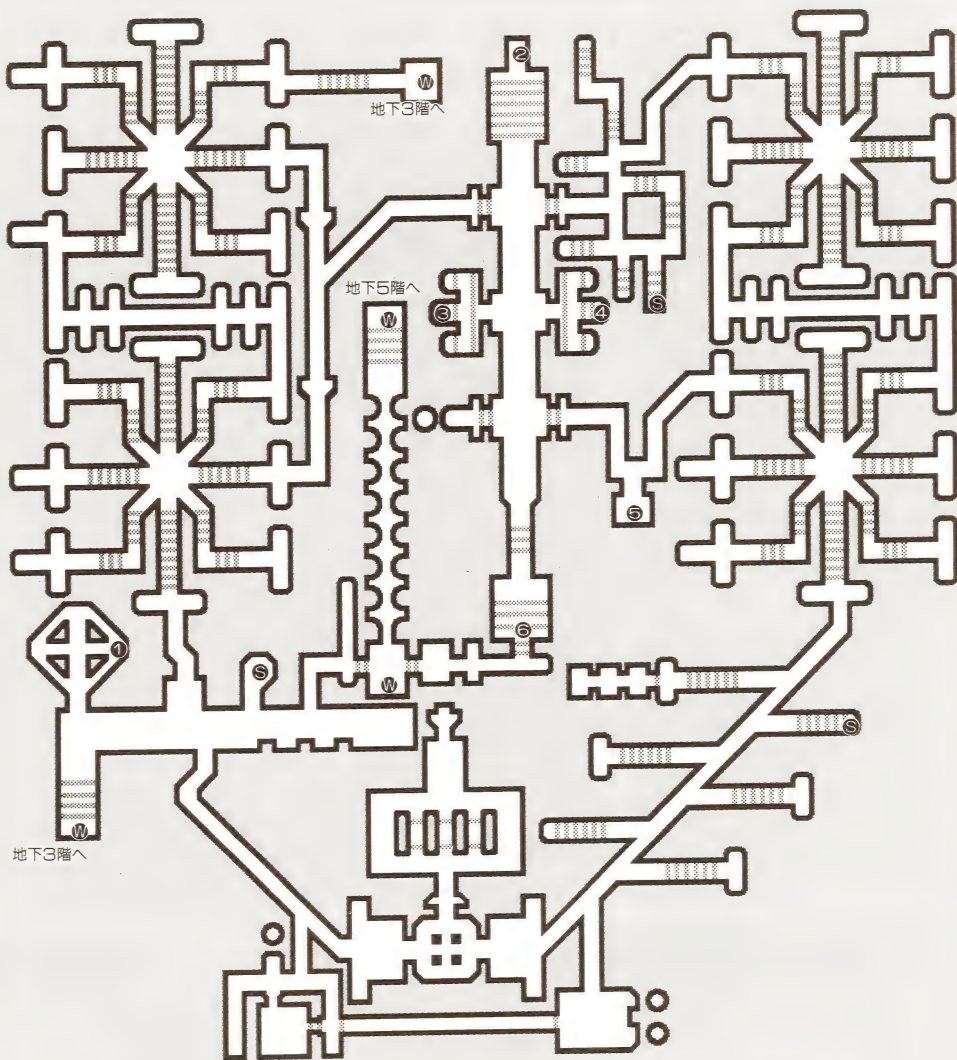
地下5階へ

地下4階　前王の側近の部屋

死の罠が待ち受ける超迷宮封印

地下3階へ

地下5階へ

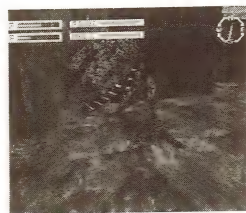
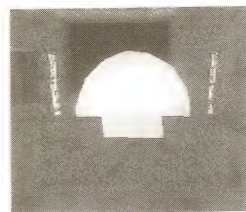
地下3階へ

S＝セーブポイント　W＝ワープポイント

戦闘の心得

基本はヒットアンドアウェイ。間合いを意識して、武器を振りかぶりながら前進し、敵に攻撃を加える瞬間にだけ、敵に接近するのが最も望ましい。攻撃後、一定距離をあけると敵はこちらを見失うので、何度も繰り返せる。

広い場所でなら、敵の横へ横へと回り込みながら攻撃する方法がある。魔法攻撃をしてくる敵に特に有効なので、平行移動は普段から使って、マスターしておこう。

ライトニードルを当てると、敵が一瞬のけぞる。その瞬間に攻撃を加えれば、相手にまったく攻撃をさせないことが可能だ。

特定の武器に限り、武器を振っている間に魔法を使うことで、特殊な武器魔法攻撃ができる。(パワーメーターMAX時のみ) ラストボスは剣がとどかない位置にいるため、これに頼ることになる。

敵の動きに合わせて平行移動。うまく回り込んで攻撃だ。

衝撃波が走る！ムーンライトソードによる武器魔法攻撃。

地下5階 前王の墓所 凶悪な魔物たちがうごめく最深階

地下4階へ

S=セーブポイント　W=ワープポイント

攻略フローチャート

地下２階で助けた竜の妖精が①にいる。すぐに会いに行こう。強力な魔法で攻撃してくる敵がいるので、体力には気を付けて。

▼

竜の妖精と話をすると、「ドラゴンソード」と、地下１階～３階の扉の封印を解いてくれる。「ムーンライトソード」の復活だ。

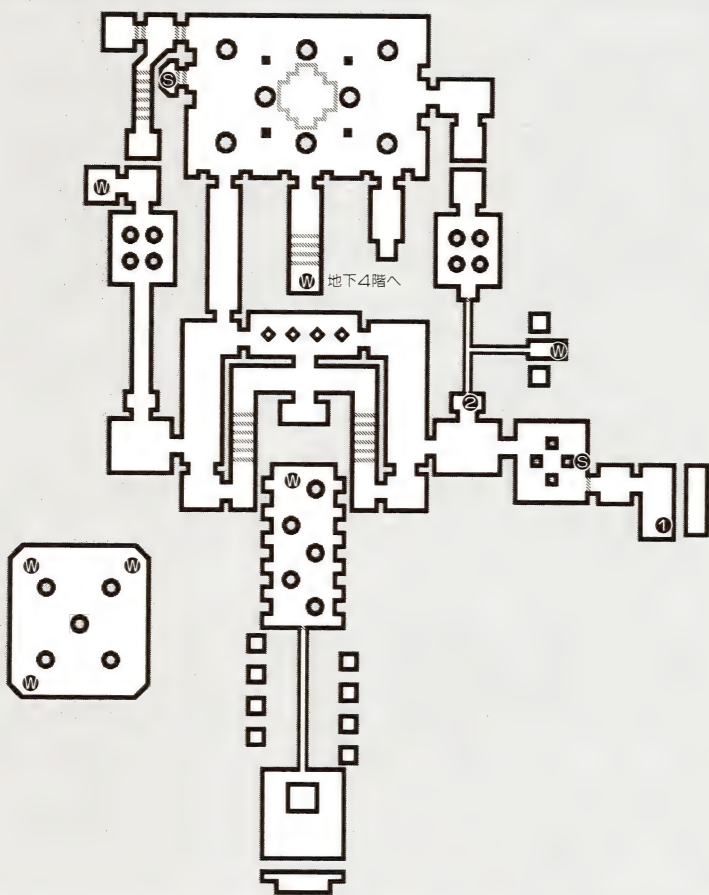
▼

地下１階～３階の封印されていた扉には最強の防具が眠っているので取りに行こう。ついでに他の宝の取り忘れもチェックだ。

▼

１階～５階までの宝箱を全て取って、竜王草の実を買い込んだら、いよいよボスと最終決戦だ。炎が飛び交う見えない橋を渡れ！

▼

ボスを倒してエンディングだ

地下5階のポイント

いよいよ最深階。この階の魔物は全員が魔法で攻撃をしてくる。歩いているだけで、どこからか攻撃を受けてしまい、気が付いたときには残り体力が１桁、なんてこともあり得る。特にスカルデーモンとデーモンロードの魔法は強烈で、ライトニングボルト級の爆発は、近くにいるだけで大ダメージを食らう。逃げるにしても無傷で逃げるのは不可能なので、なるべく倒すようにしよう。死ぬと竜の泉から復活するが、死ぬたびに竜王草の実が１つ減ってしまう。ボス戦で大量に使うので、なるべく死なないように気を付けよう。

ボスと戦うには、②の位置から見えない橋を渡る。橋の中心から東の方角に曲がり、ワープゾーンから四角い部屋に入ろう。そして南西の角のワープゾーンに入ればあとはボスまで一直線。間合いを離して、ムーンライトソードの武器魔法攻撃で攻撃しよう。竜王草の実が５つ以上は欲しいところ。不安な人は地下１階で買っておこう。

地下２階の地下牢で助けた、竜の妖精と再会。ドラゴンソードをパワーアップしてくれる。

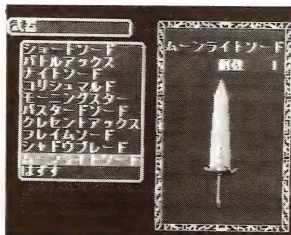
最強装備をそろえろ！

地下１階～３階の封印されていた扉の奥にはそれぞれ次の最強の防具が眠っている。

地下１階には「ミストクラウン」。毒に対して強い抵抗力を持っている最強の兜。打たれ強い。

地下２階には「ウィンドガード」。炎の魔法に対し効果を発揮する楯。剣にも防御力が高い。

地下３階は「フォレストアーマー」。闇の魔法に耐性がある鎧。剣に強く、打たれ強さも兼ね備える。

最強の武器は、「ムーンライトソード」だ。MP回復能力と武器魔法攻撃を持ち、使い勝手がいい。その他の防具は「フェザーブーツ」、「ストーンハンド」が最強だろう。腕輪に関しては、防御力を重視するなら「月の魔除け」。直接攻撃力を上げたいのなら「ライトリング」。魔力を上げて、魔法の効果を上げたいのなら「双頭竜の腕輪」。それぞれ使いどころを考えて、好みで選べばいいだろう。

「ムーンライトソード」は装備をしているだけで、MPが回復する便利な武器。

アイテム一覧表

ポリゴン表示のアイテムは、見ていて楽しいし、愛着も湧いてくる。切る、打つ、刺すなどの設定の細かさもマニア好みで、コレクター魂をゆさぶるはず。データ好きのあなたに贈る、「アイテム一覧表」。

アイテム名	効果	購入価格	売却価格	攻(防)	切	打	刺	毒	聖	炎
ショートソード	初期装備の短剣	180(ライト)	150(ライト)	7	2	1	1	——	0	0
バトルアックス	植物系に効く斧	450(ライト)	380(ライト)	12	1	5	1	——	0	0
ナイトソード	一般的な剣	640(ライト)	450(ライト)	11	3	2	1	——	0	0
コリシュマルド	パワー回復が早い	950(ギル)	780(ライト)	12	2	1	4	——	0	0
モーニングスター	アンデッドに効く	——	800(ライト)	15	1	5	2	——	0	0
バスタードソード	1Fで入手	——	1400(ライト)	16	4	4	1	——	0	0
クレセントアックス	植物系に効く斧	2700(ギル)	2200	26	3	9	2	——	0	0
フレイムソード	武器魔法攻撃可能	——	8500(ギル)	42	5	8	3	——	0	5
トリプルファング	聖・炎の属性	——	6200(ギル)	41	7	3	4	——	3	3
シャドウブレード	自分が暗闇に	——	9800(ギル)	57	14	7	10	——	0	0
ドラゴンソード	MP回復	——	200(ライト)	38	2	10	2	——	5	0
ムーンライトソード	MP回復・魔法攻撃	——	25300(ギル)	87	12	8	8	——	14	0
スモールシールド	小型の楯	120(ライト)	100(ライト)	2	2	0	0	0	0	0
ナイトシールド	一般的な騎士用の楯	680(ライト)	600(ライト)	5	2	1	1	0	0	0
タワーシールド	大型の戦士用の楯	1280(ギル)	1150(ライト)	8	2	3	1	0	0	0
ブラックドラゴン	4Fで入手	——	28000(ギル)	17	4	4	4	0	0	0
ウィンドガード	炎の魔法に耐性	——	18000(ライト)	27	10	2	2	0	0	5
アイアンマスク	顔面を保護する仮面	250(ライト)	200(ライト)	2	2	0	0	0	0	0
ナイトヘルム	一般的な騎士用の兜	770(ギル)	750(ライト)	5	2	1	1	0	0	0
グレートヘルム	使用頻度の高い兜	2800(ギル)	2500(ライト)	8	2	3	1	0	0	0
ブラッドマスク	体力-8・HP減少	——	6200(ギル)	15	6	2	3	0	0	0
ミストクラウン	毒に耐性	——	13400(ギル)	25	2	5	1	50	0	0
ブレストプレート	一般的な胸当て	370(ギル)	320(ライト)	5	2	2	0	0	0	0
ナイトプレート	騎士用の胸当て	920(ギル)	800(ライト)	10	4	2	1	0	0	0
フルプレート	小手と具足を兼ねる	1900(ギル)	1550(ギル)	22	8	5	3	0	0	0
ファイアメイル	炎の魔法に耐性	5800(ギル)	3400(ギル)	20	6	3	2	0	0	3
スカルアーマー	魔法が使用不可に	——	9200(ギル)	21	10	0	5	0	0	0
フォレストアーマー	闇の魔法に耐性	——	25800(ギル)	30	8	5	2	0	6	0
ガントレット	一般的な小手	180(ライト)	150(ライト)	4	2	0	1	0	0	0
ナイトグローブ	騎士用の小手	——	300(ライト)	5	2	0	2	0	0	0
ストーンハンド	最強の小手	——	2300(ギル)	14	6	1	3	0	0	0
アイアンブーツ	一般的なブーツ	350(ライト)	300(ライト)	1	0	0	1	0	0	0
ナイトブーツ	毒に耐性	——	600(ライト)	8	2	1	1	10	0	0
レッグガーター	戦闘用のすね当て	1350(ギル)	1300(ライト)	10	2	3	2	0	0	0
フェザーブーツ	毒に耐性・浮遊	——	5250(ギル)	20	4	2	2	30	0	0
ライトリング	攻撃力+12	2700(ギル)	2600(ライト)	12	0	0	0	5	0	0
風刃の腕輪	炎の魔法に耐性	——	7800(ライト)	10	0	0	0	0	0	7
月の魔除け	闇の魔法に耐性	——	3500(ライト)	10	0	0	0	0	7	0
双頭竜の腕輪	魔力+8	——	8300(ライト)							
薬草	HP+25	16(ギル)	13(ライト)							
毒消し草	解毒・HP+10	30(ギル)	28(ライト)							
回復草	状態回復HP+80	45(ライト)	40(ギル)							
竜王草の葉	HP+150	480(ギル)	410(ギル)							
竜王草の実	HP+300・MP全快	1580(ギル)	1450(ライト)							
ブラッドストーン	売却用アイテム	——	250							
ムーンストーン	売却用アイテム	——	800							
ヴァーダイト	魔力+1	——	1600							

アイテムの購入・売却について

お世話になる2つのお店、代々続く伝統ある老舗、「ライト商会」と、盗賊が経営する「ギルの店」。立地条件にも差があるが、商品の値段にも差がある。もちろん買い取り価格にも、微妙な差が出てくる。上記の表の(ライト)、(ギル)、の表示は、売買をしたとき、金額的にお得な店を表示してある。

Ending Express BOOK REVIEW

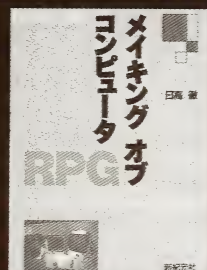
Super Seat

乗り遅れた人たちのために

いつの間にか十冊以上も出版されていたPS攻略本業界です。

リクライニングシート

メイキングオブコンピュータRPG

■新紀元社
■1650円
■244ページ

将来はゲーム業界で働きたいと思っている方や、ドラクエやFFみたいなRPGを作ることに興味がある方にお勧めしたい一冊だ。企画書から始まって、シナリオ、マップ、ゲームバランスに関係するシステムに至るまで、易しい言葉と演出で解説されている。

闘神伝パーフェクトガイド

■ソフトバンク
■880円
■128ページ

キャラ別の特性、このテのゲームには欠かせなくなったキャラ相関図、対戦相性表付きの実践編などがメイン。インタビューやキャラのボイス集、裏ワザなどもあり、わりと充実している。

A列車で行こう4 必勝攻略法

■双葉社
■980円
■128ページ

実用第一の双葉社らしく、今回も無駄を省き要点をまとめて攻略してある。初心者やゲームに圧倒されている人たちに親しみやすい雰囲気。マップも分析されており、簡潔なポイントも付加。

ガンナーズヘブン完全攻略ガイドブック

■NTT出版
■850円
■96ページ

基本システム解説、ステージ攻略、データファイル、開発者インタビューときて、巻末にはボイスキャストを紹介。実用度の高い簡潔さと、整然とした視覚的な美しさが特徴だ。

鉄拳パーフェクトガイド

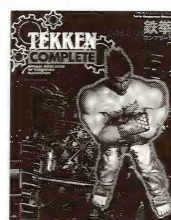
■ソフトバンク
■880円
■192ページ

おなじみ杉澤教授の著書。よく読み、よく見る人にオススメ。細部まで詳述されているのがポイント。徹底的な裏ワザ攻略、全キャラの通常技一覧表、連続写真付きの10連コンボなどが特色。

鉄拳パーフェクトガイドブック

■ケイブンシャ
■980円
■128ページ

わりと見やすさを追求している感じで、整理されたキャラ説明に好感が持てる。10連コンボの記述もあるし、各キャラごとに用意された戦略フローチャートも面白い。

鉄拳コンプリート

■ソニー
マガジンズ
■1,200円
■157ページ

「コンプリート」と名付けるだけのことはある。ギャラガの裏ワザやキャラ攻略はもちろんのこと、設定資料やインタビュー記事の充実ぶりは、公式ガイドブックの強みだ。

ページを漂う読者の渡し守

隅田川漂流倶楽部

SUMIDA RIVER DRIFTERS' CLUB

読者のタコ部屋

みなさんこんにちは。今日も隣でマニア系ライターさんがダウンしています。実は編集部は本社から数百メートル離れたビルに引っ越したばかり。編集部を埋め尽くしていた荷物の山(ガラクタ多数)を運ぶだけで疲れ果て、次の号を作る体力が残っているのかどうか、少し不安です。でも何とかなっちゃうんだろうな。隔週刊化だって無茶だと思っていたのに何とかなっちゃったし。編集長の大王様はもらったお酒にジョセフィーヌとか名付けて嬉しそうにしてるし。

ま、いってみましょうか。

「バイト先でつごーよく使われてバテバテです。リ○ビタンDください。フロポン君Pでも可。ヒロポンは×」（岐阜県・今井数也・21歳）

▶そう言っておきながら希望するプレゼントは「ぐっすんおよよ」ですか。誰かリ○ビタンDを編集部に供給してくれると嬉しいなあ。

「ピンチです。お金がありません。ソフトが買えません」

（鹿児島県・池勝吾・18歳）

「予算が足りない」

（北海道・清水六・17歳）

▶不景気なハガキばかりだなあ。

「〃」　（香川県・寺田真・22歳）

▶あのね……。

「私はよくゲーム雑誌を職場に持っていくのですが、Hっぽい記事やアニメっぽいのが多いと職場に持っていくのがためらわれます」

（宮城県・高橋知子・20歳）

▶本誌はオトナの雑誌を目指しているのでへーキで持っていけるでしょ？　あ、「性と暴力」があったか……。

「老人にもプレゼントを」

（愛媛県・進藤晶司・36歳）

▶それじゃ編集長の大王様ももうすぐ老人ってことに……。

「最近女の子とプレイステーションがやりたくてたまらない今日この頃です。編集部の皆さん、彼女を紹介してください」

（埼玉県・相川数馬・22歳）

▶最近ゲーム好きな女の子って増えてるよね。ゲーセン行って自力でゲットしよう。ただし、中には「バーチャファイター」がメチャメチャうまい人とか、部屋がゲーム基板であふれてる人もいるから要注意だ。

「エースコンバットってサイコー！　です。ハリアーの使い方教えて」（青森県・山川健太・32歳）

▶エーコンってマニアックな機種もあって、嬉しいよね。編集部の飛行機マニアのライターもハマッてます。

「ファルカタやっと買いました。睡眠時間が短くなる一方です」

（鳥取県・佐川春樹・27歳）

▶REVIEWのコーナーでもおなじみの本誌ライターJ.O.宍戸さんは最近布団で寝たことがないそうです。家が遠いので電車の中でしか寝ないとか。

「ハイパーリゾートTAKARA島、毎月楽しみにしています」

（福島県・高山理砂・17歳）

▶もうイラストは送ったかな？担当者はいい人なんで、欲張ってたくさんハガキを載せようとするあまり、絵が親指くらいの大きさになって困ってます。

「PSのコントローラの内部にはいろんなラクガキがしてあります」（広島県・丸山泰弘・18歳）

▶きっとそれは〝アタリ〟に違いありません。SCEへ送ればきっとアイスバー１本と交換してくれます（ウソ）。

「字を書くのが苦手でねえ」

（高知県・菅野雅之・45歳）

▶ワープロばかり使っている編集部の人間も字が下手だから大丈夫。ふつーに書いても暗号みたいになってしまうので、ひとりで〝スパイ手帳ごっこ〟ができる始末です。

「うちの弟はゲームをやりながらひとりごとを言うのがクセです。スーファミなんかをやってた頃はまだよかったんですが、PSのゲームをやり始めてから、ゲームの声と一緒に叫ぶのでうるさくてたまりません。この間買った『アークザ ラッド』なんかだと、アークと一緒に『もらったぜ』などとハモってます」

（東京都・峰岸譲・14歳）

▶叫ぶだけならまだマシです。編集部に出入りしている人の中には、「ツインゴッデス」で敵に勝った時にニーナと一緒に腰をくねらせて勝利のポーズをする気持ち悪い奴（もちろん男）もいます。

閑話休題 其の八　by作山哲広

読者ハガキのコメントの所をよく読む。そのほとんどが「がんばってください」とかの励まし言葉でつまらん。あのね、みんなガンバってっから本が出るんだよ。とか言いたくなる。しかし、時に意味不明のことが書いてあったりする。それはそれで笑えるモノもあるんだが、中には不気味なモノもあって、読んでいてすんごく気分悪ィ。やっぱりこういうアブない人もいるんだとか思う。君たちもっと常識を持たないといけないぞ、とか言いたくなる。と言っている俺自信、常識があるかどうか分からんが、そんな俺のことを書いているモノもある。「作山軍書好きです！」とか見ると、俺にホレると火傷して下痢して金がなくなるぜ！　とか思う。それと「作山バーカ死ね！」とかいうハガキもある。まぁ、乱暴者っていうイメージだからか。でも、それも俺の励みのひとつなんだよ。もっと意見をくれ！

ネタもの同志

毎度おなじみ、アイデア投稿のページでございます。今日も人生を真摯に見つめ、笑いを求めてひた走る。

バカ周辺機器

今回のイチオシは、鳥取県の冬彦君作「MOTHERコン」だ。とはいえもとがファミコンのゲームなのでちと迷ったんですけどね。LRボタンがないみたいだけど、背中についているんだろうか。

鳥取県・冬彦

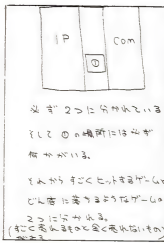
大阪府・磯貝亮太

どっちかというと人間用の周辺機器なのでは。確かにバーチャル感覚は味わえるかもしれない。

愛知県・クリスマス中河内パレス

イラスト部分以外はワープロで書いてあって、なかなか技術力を感じさせます。P.N.は短めに。

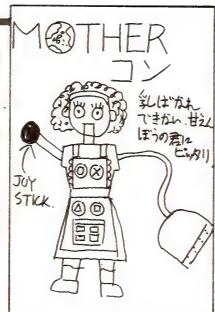
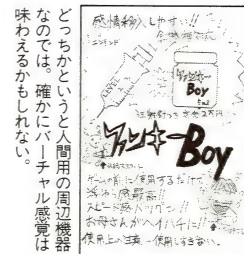
おはがき解放区

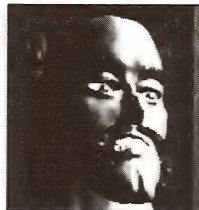
今回のテーマは
落ちモノ

東京都・れいひい

今回は前回スペースの都合で掲載できなかったハガキネタを紹介しましょう。

なかなか鋭い所をついてますが、あと最近のものだと、真ん中にいる奴がオーバーアクションだとか、やたらとうるさいとかありますけどね。

9月22日号のテーマは
遅刻の言い訳

「ネコのレイコがベッドから離してくれなくて」など、ムリヤリな言い訳募集。

こんなところに有名人

島根県・乱

いかりや長介

「サリーちゃんのパパ」はありきたりで不可。これでクチビルが厚ければ完璧。

東京都・倉沢正一

林家こぶ平

ちょっと小太りで、妙に情けないリアクション。結構似てると思うんですけど。

浜田広告センター

博○堂も真っ青の、キャッチコピーを募集しています。

★発見！　これがサザエさんの最終回――アクアノートの休日
（兵庫県・早坂良夫）

★ひとりぼっちの暴走族
――リッジレーサー
（東京都・ひいらぎ）

★八方美人養成ソフト
――ときめきメモリアル
（埼玉県・仁科幸夫）

★MAZINに続く雄叫びゲーム第2弾！――アーク ザ ラッド
（千葉県・三島雄也）

★赤ん坊泣かすに刃物は要らぬ。平八の顔があればいい――鉄拳
（千葉県・深山聡）

あなたのお悩みメチャッカリ解決

お悩みのある方、いらっしゃいませんか？　The PS編集部のへっぽこ編集スタッフが、そんななあなたにぴったりの回答者をご用意いたします。今回は、酒屋のターユーさん（24歳・男性）のお悩みです。

「僕はHな同人誌が大好きです。そんな僕にも彼女ができました。彼女に知られたくないので、同人誌は後輩の家に預けています。でも、その後輩の家に来た奴らが、勝手に僕の命の次に大事な同人誌を持ち帰ってしまうらしく、冊数が日に日に目減りしていきます。大切な同人誌とやっとできた彼女、僕はどっちをとればいいのでしょうか」

「それは同人誌をとるしかない！」とマニア系ライターさんは熱く語ってくれましたが、ここはやっぱりPRETTYな彼女でしょう。いっそのこと、ふられるのを覚悟して、全てを話したら！

勝ち抜きPSマスコットキャラクター

某人をイメージさせるロングヘアマンもいいんですが、ネーミング勝負で。

Winner

東京都
だんな

VS

東京都
エンヨとソドム

東京都
れいひい

Loser

ゲーム症候群

真剣な話の中でウソをつくのは悪い事です。でも笑えるものなら許されるのだ。

【機動戦士ガンダム】
「NewTypeで3回クリアしたら、やたら敏感になって、人の視線が気になってたまりません。毎日がものすごく疲れます」（千葉県・アムロ）
▶それはきっとニュータイプに覚醒したんでしょう。地球の平和のためにがんばってください。

【ジオキューブ】
「なんだがスキマに何でもモノをつめ込みたくなった。コンセントの穴にティッシュを突っ込んでしまって、ゲームができない」
（徳島県・プラグ）
▶私は昔、試しにコンセントにハリガネを突っ込んで見事にブレーカーを落としたことがあります（実話）。みんなマネしないよーに。

イラストアミーゴ！(仮)

なぜこのコーナーに（仮）がついているかというと、担当者が思いつきで付けたまま見切り発車してしまったから。そんなわけでここのコーナーの正式タイトルも募集します。かっこいいやつをよろしく。

東京都・源あや

▶雑誌に投稿するのは初めてだそうです。ご祝儀としてこの場所に掲載しました。

やまもと卓仁

▶〝ときめき〟に続き〝ツインビー〟……。ほんとにもう、コナミってハズさないんだから。

はやく
出ないかな…

愛知県・碧南市

▼碧南市さんから多数イラストが届きましたので、一挙放出。画風もいろいろで凄いですね。

愛知県・碧南市

▼同じく碧南市さんの、こちらは切絵風のイラスト。トッシュはなかなか人気がありますね。

愛知県・碧南市

▼よく似ているけど、帽子に〝宇〟の文字がないのが惜しかったですね。

格闘ゲーム史上これほど
インパクトを与えたキャラはあったろうか「三島一八」

東京都・イヨッ!!

▼イラスト自体にもインパクトがあったので、思わず掲載してしまいました。

日本橋BANKERS倶楽部

以前私はPSの値下がりは絶対ありません！ と言いましたが、普及モデルが発売になりました。ステハニーはうそつきになってしまいました。きっと、もうステハニーの言うことなんて信じてもらえないかもしれませんね。でも、PSファンの皆様はきっとどんどん面白いソフトが出てくることを期待してくれていると思います。そこで、私はもっともっとナイスソフトが開発されるように制作スタッフの女王様となって愛のムチをバシバシいれたいと思います。それで許して！（SCE・林）

まったくもってゴメンナサイ

7月28日号のお詫びと訂正

P141 「くるりんPA！」の連続写真が一部間違っていました。

P41 「ZERO DIVIDE」の記事中で紹介した必殺技がその後の改良によって製品版ではだいぶ変わってしまいました。8月25日号・9月8日号では完璧版を掲載しますのでお楽しみに。

お便りください

隅田川漂流倶楽部では下記コーナーへの投稿をお待ちしています。

- ●読者のタコ部屋
- ●おはがき解放区
- ●浜町広告センター
- ●こんなところに有名人
- ●あなたのお悩みチャッカリ解決
- ●ゲーム症候群
- ●バカ周辺機器
- ●勝ち抜きPSマスコットキャラクター
- ●イラストアミーゴ（仮）

1枚のハガキにひとつのコーナーのみを書くこと。住所・氏名・年齢・職業・電話番号を必ず明記してください。

イラストは官製ハガキかまたは同サイズの紙に黒ペンを使用して描くこと。鉛筆や薄墨は使わないでください。

採用者には抽選で編集部特製記念品をさし上げます。

また、新しいコーナーのアイデアも募集中。

あて先
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2Ｆ
ソフトバンク㈱ The PlayStation編集部
隅田川漂流倶楽部 各コーナー係

※編集部の住所が変わりました。ご注意下さい！

【林家志弦先生に直撃インタビュー！】先生、前回、連絡がつかなかったのはなぜでしょう。「あ、新しく仕事場を借りて引っ越ししてたんで、ええ。すいません。」自宅の電話も止まってましたね。「え、あ、そうですか。」電報も打ったんですが。「あ、自宅に戻ってなかったんで、ええ。すいません。」

ますますやる気をみせる林家先生を、みんなで応援しよう!!

つづく！

恋愛シミュレーション

ときめきメモリアル ～forever with you～

前号を見た読者はご存じだろうが、なんと、この「ときめきメモリアル～forever with you～」の発売が、延びてしまったのだぁ／ おお神よ／ なんてこったぁ／ ってことで、今回はおわびに秘密情報をドカンと紹介するのだぁ／

■9月発売予定
■コナミ
■6,800円

PS版だけのお楽しみ公開！

デフォルメされた女の子に会える

藤崎詩織
みんなの憧れである藤崎詩織が、カワイイ2等身に／

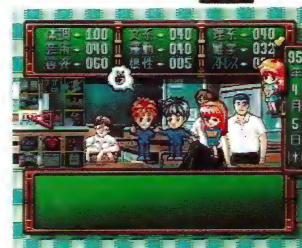
如月未緒
おとなしめの如月未緒は本を片手にしているぞ。

片桐彩子
英語バリバリの芸術家、片桐彩子もこのとおりだ。

朝日奈夕子
元気はつらつのお遊び娘、朝日奈夕子だ／

ここで、プレイステーション版を待ち望んでいる君にとっておきの話を教えてしまおう。なんとプレイステーション版では、イラスト画を見てわかるように、女の子達がデフォルメされて登場するかも。しかし、いつどのように使えるのかは未だ不明だ。デフォルメされた女の子も、これまたかわいすぎる。早く会いたいね。

美樹原愛
動物大好きの美樹原愛は、猫（!?）を抱いているぞ。

紐緒結奈
何やら考えごとをしている感じの紐緒結奈。

「主人公日記」Part2
好評（!?）を得た前回の主人公日記。今回は2年目のお話／

仰天!!「ときめき」フィギュア化!!

ガレージキットで藤崎詩織が登場。全高20cmで、他にも片桐彩子や虹野沙希、如月未緒などが第一弾として全国有名模型店で発売される。発売は8月下旬で価格は4,800円だ。問い合わせは、以下まで。

㈱海洋堂通販部　☎06-909-1220
海洋堂東京　☎03-3770-6410
海洋堂大阪　☎06-909-1051
なお、受付開始は8月6日から。

「ときめき」キャラバン全国縦断中！

「ときめきメモリアル」の全国縦断イベント開催中。藤崎詩織役の声優、金月真美さん（写真）らを招いてのステージイベントなど「ときめき」ざんまい。残念ながら札幌、東京、大阪での開催は終了済み。今後の日程は、

8/5：チルコポルト上尾店
（☎048-641-7325）
8/6：天神ベストホール
（☎092-751-4331）
8/9：中村文化小劇場
（☎052-453-1322）
8/9：静岡メディアシティ
（☎03-3957-1234）
今すぐスケジュールをチェック／

特別企画!! 実録「主人公日記」Part2

「主人公日記」の正しい楽しみ方

これは、「ときめきメモリアル～forever with you～」の主人公(プレイヤー)になりきって、創作された物語。ゲーム中に登場するキャラクターやイベントで構成されています。物語を楽しみつつ、ゲームの内容も早分かり、てな寸法です。

2年生になると、自動的に好雄の妹の早乙女優美が入学する。他には、恒例行事の体育祭や恐怖の期末テストが待っている。

4月4日 俺は2年生になった。そして、詩織も2年生になった。今日から、新しい生活が始まる。なーんてシリアスに書いてしまったが、気持ちはあまり変わってないんだ。そうそう、始業式が終わってから、好雄の妹に会った。ポニーテールがなんかカワイかったけど、少し子供っぽかったな。これから後輩になるらしいんだけど、どうも気になる。好雄にちょっと聞いてみるかなぁ……。

4月〇日 今日は俺の誕生日だった。これで俺も17歳になる。去年は入学したてで知合いもいなかったし、ちょっとさびしかったんだよなぁ。でも今年は、知り合ったばっかりの優美ちゃんと、虹野さんと詩織からもプレゼントをもらった。女の子からこんなのもらうのって俺初めてだ。すんげーうれしい！ もー俺、超絶感激だぜぇ！

4月〇日 今日は好雄から話題のデートスポットの話を聞いた。なんか最近、サッカー部をサボって遊びまくってる。ちょっと体力が落ちた感じもするけど、まだ大丈夫だろう。

4月〇日 好雄の紹介で、朝日奈夕子っていう女の子に会った。どこかで見たことあるなと思ったら前に廊下で2、3度体当たりを食らった子だ。いいかげんムカついてたんだけど、なんか悪気はなかったみたいだ。俺が最近フラフラ遊んでいるって好雄から聞いたらしい。まぁ、遊び友達になってほしいって話なんだけど、なんか元気すぎる。俺のどこが気に入ったんだろうか、謎だ。

5月〇日 後輩の優美ちゃんと遊園地へ行った。でも、そこで優美ちゃんが転んで泣きだしてしまった。んで、おんぶしてあげたら喜んでくれた。すんげー恥ずかしかったが、優美ちゃんは楽しそうだった。なんだか本当の妹みたいな感じだ。でも、今日のことは好雄に言わないでほしいなぁ。

5月〇日 朝日奈さんと帰りに校門で会って、さっそくファーストフードに寄り道をしていった。こんなとこを詩織に見られたらなんて思われるか内心ビクビクしてんだけど、彼女すごく元気で、一緒にいるとすっげー楽しい。

5月〇日 今日は朝日奈さんとゲーセンで遊んだ。彼女、クレーンゲームがすごいウマくて、同時に2つ取ったりしてた。俺もやろうとしたんだけど、中には目付きの悪いコアラのぬいぐるみしかなかった……。俺これほしくない。でも取っちゃった…どうしよう……。

6月〇日 今日は体育祭だった。今年は、詩織と2人3脚に参加したんだ。ろくに練習もしてなかったけど、なんとかガンバって2位になった。やっとこ面目が立ったって感じだ。それに、詩織とすんげぇ接近してドキドキした。いいにおいがした。目の前に、詩織の顔があった。くそーっ脚の紐ほどかないでずっと一緒にいたいぜ！

6月〇日 部活が終わって帰ろうとしたら、校門で詩織が待っててくれた。うおお！ 嬉しいぞぉ！ こんなことがあっていいのかぁ！ いいんだよな、うん。ああ、俺はなんて幸せ者なんだ！ 詩織ぃ！

夏休み。今年は、イベントも増えているので、短い夏をいかに使うかが鍵になってくる。9月になると、修学旅行もあるぞ。

7月〇日 今日は紐緒さんの誕生日だったので、いちおうプレゼントをあげた。何をあげたらいいか迷ったが、俺の選択は間違っていなかったみたいだ。しかし、どうも彼女は俺のことを実験台にしたがっているみたいで、今年のバレンタインにも劇薬入りのチョコを喰わされそうになった。野良犬に食べさせたら、泡ふいてブッ倒れたもんな。うーん、ヤバイぜ！

7月〇日 今週いっぱいは期末試験だった。成績は、好雄になんとか勝ったぐらい。理系の結果が良かったのが救いだったけど、これからは文系もガンバらんとヤバイかもしれない。勉強するか！

7月〇日 今日は詩織の誕生日だったので、アクセサリーをプレゼントしてあげた。そしたら、彼女すげー喜んでくれた。よかった！ やっぱり人にプレゼントするのって心がウキウキするよな。それが好きな女の子だったらなおさら！

7月〇日 夏休みになって1週間が過ぎた。ちょっと夏バテしたらしい。今日も昼近くまで寝てしまった。おかげで、夜眠れない。明日からは何をしようか。くそ、今年も詩織と海へ行こうと思ってたのになぁ。早くなおさないと。

8月〇日 やっと夏バテがなおって元気になった。来週の日曜日は詩織と遊園地へデートだもんな。今、遊園地はナイトパレードをやってるから、絶対詩織と行くって決めてたんだ。あー早く来い日曜日！ 待ちどおしいぜっ！

8月〇日 遊園地で、詩織とナイトパレードを見てきた。その後、彼女、なんかずーっと俺を見てて、なんか、こう……、あーっ詩織ぃ！ 俺は、俺は！ 一体どうすればいいんだぁ！ 俺のいくじなしっ！

8月〇日 今日で、恒例の夏合宿が終わった。去年とくらべると、今年はなんかすごく練習が楽に感じた。虹野さんにも言われたんだけど、この調子でいけば、国立競技場も夢じゃないかもしれない。しかし、俺は今年も風呂を……！ 許してくれ詩織！ ごめん虹野さん！ 俺はふしだらな男だぁ！

9月〇日 今日から2学期だ。この夏で、俺はかなり体力がついたみたいだ。自分で言うのも何だけど、前よりガマン強くなったような気もする。サッカーの練習試合も連勝続きだし、絶好調だぜ！

9月〇日 今日は、俺に対する紐緒さんの態度をなんとか改善しようと、彼女と動物園に行った。これで実験台としてではなく、いち男子として見てくれればいいと思ったんだけど……どうも失敗したらしい。以前にも増して俺をどうにかしそうな気配だ。俺は俺で、コアラの怖い目付きに毒されるし、今日はホントまいった。

9月〇日 めずらしく今日早起きして学校へ行った。そしたら、家の前で詩織とばったり会った。いつも俺がギリギリに学校へ行くのに、彼女はいつもこんなに早く学校へ行ってたんだ。すげー。でも朝からかなり幸せだったなぁ。

9月〇日 今日、学校帰りに朝日奈さんと一緒になった。またいつものようにおしゃべりをしながら帰ったんだけど、彼女は修学旅行に胸を躍らせていた。そのことについて延々と話すので、ちょっと疲れてしまった。でも、今年はどこへ行くんだっけか。なんかド忘れしちゃったぞ。あれ、沖縄だったかなぁ……いや、奈良京都だな。あ、奈良京都は中学の時か。あれーっどこだっけ!? ま、いいや。そのうち思い出すだろ。とにかく詩織と一緒に行けるなら俺はどこでもいい。それにしても、朝日奈さん、俺のことヘンなアダ名で呼んでたよな。俺のアダ名ってそんなにヘンなのだったっけ!?

そして俺は、悩みながら少しずつ大人になる…。

修学旅行は、出発時に3カ所から選べるようになっている。ここでイッキに女の子と仲良くなれるぞ。10月には文化祭もある。

9月○日 明日から、俺達2年生は修学旅行に行く。たしか北海道だったような気がするけど、修学旅行のしおりをずっと学校に忘れてきたのでよくわからん。行けばわかるよなきっと。

9月○日 修学旅行は北海道だった。今、札幌のホテルにいる。今日の自由行動は、朝日奈さんと一緒に時計塔とかを見に行った。俺としては詩織と見に行きたかったんだけど、彼女といると楽しいのでそれはそれで良かったと思う。けど、彼女写真撮りすぎだぜ。もうフィルムを15本分、500枚以上も使ってる。これじゃ現像代がたいへんだ。明後日の自由行動も一緒に行く約束をしたけど、一緒にいると面白いもんな。

9月○日 今日は朝日奈さんとクラークさんの像が立ってる公園へ行って、すごいことになってしまった。なんと、目の前に熊が現れたんだ！ しかも、その熊がこっちへ来たからも一大変。パニックだったけど、とにかく朝日奈さんだけは守らなければと思って、熊ととっ組み合いで闘ったんだ。本当はすっげー怖くて熊臭かったけど、これで死ぬなら本望と一瞬思ったね。でも、そこで正義のマタギって人が現れて、「次郎丸ショットエネルギー充填！ 発射！」とか言って銃で熊をやっつけてくれた。後で、なんでこんなとこに熊が!?って思ったけど、「ほったたどこ来たらダメだべ、早くけえれ！」って言われて追い返されちゃったんだ。まぁ、朝日奈さんにカッコイイとこ見せられたし、命も助かったんで良かったけど。うーん、まだほんのりと熊臭いな俺。

9月○日 修学旅行が終わった。色々思い出深い旅行だったなぁ。

10月○日 ちょっと久しぶりの鏡さんとボーリングをした。力任せで投げてガーターばっかだった俺に対して、鏡さんはけっこうウマかったんだけど、スプリットになっちゃった時は驚いた。「私の美貌で……」とか言ってクリアしちまったんだもんな。鏡さんはキレイだけど、マジに取れるとは思わなかった。恐るべし美貌パワー。

10月○日 今日は文化祭だった。俺は1人で詩織がいる電脳部に行こうとしてたんだけど、イキナリ朝日奈さんに一緒に行こうって誘われてしまった。まぁ、いいかとか思って一緒に電脳部に行こうとしたけど、考えてみたら詩織とバッタリハチ合わせしてヤバイじゃんか！ アワワ、どうしようとか慌てつつ電脳部の教室に入ったら、超ラッキー！（やべ、朝日奈さんのが感染ってる）詩織はどこかへ行ってていなかったんだ。そこでちょっと安心して展示されてるゲームで遊んだ。ツインビーそっくりのゲームで、けっこう面白かった。あのゲーム、詩織が作ったのかな、だとしたらすげーよ。やっぱ詩織は頭がいいんだ。俺とは違うんだよな。やっぱりな、俺には朝日奈さんぐらいの人がちょうどいいのかな……。いや、俺はあきらめないぞ！ これから勉強しまくって、詩織に追いつくんだ！ でも彼女、この前の期末テストじゃ1位だったし……。追いつけるかなぁ……えーいやったるぜ！

10月○日 今日、虹野さんとスタジアムで野球観戦をしてきた。どうやら彼女、この試合が見たかったらしくて、もーゲームに熱中しまくり。なんか大声で応援したりして、ちょっとびっくりした。よかったね虹野さん。でも俺、今悩んでいるんだ。君のいるサッカー部をやめて、勉強に打ち込もうかと思ってる。俺がやめたら、君はなんて言うだろう……。今まで一緒にガンバってきたのに、イキナリやめるなんて言ったら……。

短い冬休みも、恒例の行事が目白押し。君は、スキーやスケートに行けるかな!? 正月には、願いごとをするのを忘れるな！

11月○日 今日は鏡さんの誕生日だった。今年も、彼女に似合うアクセサリーをプレゼントした。1年しかたっていないのに、彼女はどんどんキレイになっていく。

11月○日 詩織と中央公園に行った。2人で並木道を歩く。まるで小説の一場面みたいだ。でも、俺じゃだめかな。バカだし、カッコ悪いし。でも、なんとか詩織に似合う男になろう。もう決めたぞ。サッカー部はあきらめよう……。

11月○日 サッカー部をやめて、詩織と同じ電脳部に入った。これで本当に良かったのか。虹野さんに申し訳ないような気がする。詩織と一緒にいれて嬉しいけど、どこか寂しい。ああ、俺は……最低。

12月○日 好雄から、女の子の間で俺に関する妙な噂が立っているという話を聞いた。やっぱり虹野さんが怒っているのかな。

12月○日 噂話について、好雄に電話で聞いてみた。そして、ホッとした。俺が遊んでくれないと言って、優美ちゃんが怒っているらしい。そういえば、最近優美ちゃんと遊んでいない。よし、優美ちゃんのゴキゲン取らなくちゃ。

12月○日 期末テストが終わったが、結果は夏と変わりなかった。まだまだ勉強しないと詩織には到底追いつけない。ガンバらなぁ！

12月24日 今年も伊集院の屋敷でクリスマスパーティーがあった。行くのもムカつくが、最近めっきり男を磨いてなかったので、入れないか!? って内心ビクビクもんだった。でも、なんとかセーフ。それにしても伊集院のヤツ、去年と同じことを喋ってるぜ。まぁいいんだけどさ。恒例のプレゼント交換では、朝日奈さんのコアラのペンダントが当たった。やった！ これ、今流行なんだよね。でも、目が……怖い。

1月1日 新年がやってきた。そして、俺ん家に詩織もやってきたんだ。しかも晴れ着を着て。去年よりなんかカワイイ感じがする。そんで、さっそく神社へお参りに行くことにした。去年と同じ神様にお願いごとして、おみくじを引いたら、今年は中吉だった！ 去年の大凶にくらべたら、大成長だぜ。去年はいろいろあったけど、今年はいいことありそうだぜっ！

1月○日 優美ちゃんとスケート場で滑りまくった。優美ちゃん、けっこうスケートが上手だったんだな。俺も負けなかったけど。それにしても、この子といると、俺は本当に思いきり遊んでしまう。そのぶん元気になるんだ。

1月○日 今日は虹野さんの誕生日だった。料理が好きと知っていたので、サッカー部を勝手にやめたお詫びも含めて料理関係のものをプレゼントした。彼女はかなり嬉しそうで、俺も胸をなで下ろした。そして、心の中で彼女にあやまった。本当にごめん！

2月14日 ああ、今年も伊集院のヤツがムカつく。でも、俺だって優美ちゃんや紐緒さんや鏡さん、それに虹野さんや朝日奈さんから義理チョコもらったもんな。フンだっ（ミジメなり）。でも、詩織にイキナリ校舎裏に呼び出されたのには驚いた。ちょっと期待して行ったら、美樹原さんという女の子を紹介されちまったんだもんな。ちょっとオドオドしてたけど、なかなかカワイイ子だったし、最後の最後に詩織の手作り（うおおおおおおおおおおおっ！）チョコをもらったし、本当に……うおおおおおおおおだぜっ！ 俺は本当に幸せものだっ！ ありがと詩織！

3月○日 明日は、バレンタインのお返しをする日だ。今年も1つだけフンパツしたので、これを詩織にあげようと思う。やっぱり、俺には詩織しかいないぜーっ！

来月はいよいよ3年目に突入！ はたしてどうなる!?

RPG

幻想水滸伝

総勢108人ものキャラクターや美麗なビジュアルを駆使した戦闘シーンなどがウリのコナミ渾身のソフト「幻想水滸伝」。前回の序盤ストーリー紹介で、ますます期待度はアップ。今回もさらに深くストーリーが明かされることに。

■1995年秋発売予定
■コナミ
■価格未定

紋章をめぐって繰り広げられる攻防!!

1 テッドの秘密

前回明かされた物語の序章で、主人公たちは帝国軍の一員として働き始めていた。無事に任務を終え我が家でくつろぐ主人公たちだったが、テッドだけは上官クレイズに連れていかれてしまう。その夜のこと、瀕死の重傷を負ったテッドが主人公の家に転がり込んできた。いったい何が起きたのか。どうやらテッドの持つ『紋章』が原因のようだ。

テッドの話によれば、この世界には、それを持つ者に強大な力をもたらす「27の真の紋章」があるらしい。テッドはそのうちの一つ、呪いの紋章〝ソウルイーター〞を持っており、清風山でテッドが発した不思議な力はこれによるものであった。

テッドが語る、〝ソウルイーター〞とは何なのだ!?

2 逃げるんだ!!

テッドが持つ呪いの紋章〝ソウルイーター〞を、女魔術師ウィンディが狙っているらしい。「強大な力をもたらす紋章をウィンディに渡すわけにはいかない」。確かに謎に包まれたウィンディに紋章を奪われてしまうのは危険だ。主人公はテッドの願いを聞き〝ソウルイーター〞を継承する。そして主人公は帝国から追われる身となる。

そこに追手が踏み込んできた。万事休す!! 傷ついたテッドはオトリになり、主人公たちを逃がすのだった。

テッドを捕まえるために、兵士を連れたクレイズがやってきた。テッドは重傷で身動きできない。

3 ビクトール

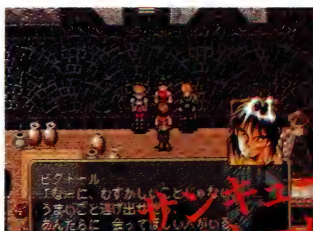
主人公たちはクレイズの追跡を逃れ、帝都グレッグミンスターの知り合いマリーの宿屋に身を隠す。せめて一晩は休めるとほっとしたのも束の間、帝国軍の兵士と鉢合わせてしまう。ここで捕まるわけにはいかない。

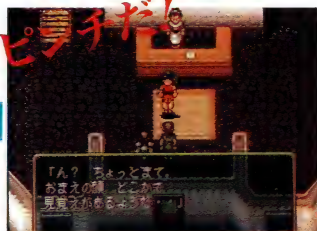
そんな窮地を救ってくれたのが「風来坊ビクトール」と呼ばれる男だった。彼は帝国よりずっと北にある国の出身だという。ビクトールは、主人公の人をひきつける力を最初に見抜いた人物で、これ以降行動を共にすることになる。

4 オデッサ

このまま帝都にいたのでは、いずれ捕まる。そんな主人公たちに、ビクトールはある提案をもちかけた。「脱出の手伝いをする代わりに、ある人に会ってくれないか」

今の状態で頼れるのはビクトールだけだ。主人公たちは彼の提案を受け入れ、帝都を脱出した。

帝都を離れた主人公たちは約束を果たすため、レナンカンプの町へと向かう。そこに待つのが解放軍リーダー、オデッサ・シルバーバーグ。彼女との出会いが主人公を解放戦争へと導くことになる。

風来坊のビクトールのおかげでピンチを切り抜けられそうだ。

ピンチだ!

マリーの宿屋に突然帝国軍の兵士がやってきた。運悪く主人公と鉢合わせに。

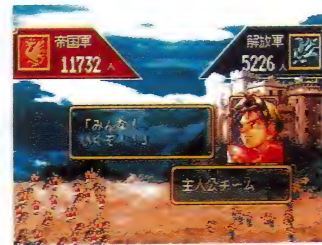
ビクトールのいう「会ってほしい人」とは、解放軍のリーダー、〝オデッサ・シルバーバーグ〞その人だった。

はたして敵か仲間か!?
新たに公開されたキャラクターたち

城を中心とした戦闘システム これが本拠地だ!!

シナリオの途中で主人公たちが手に入れる城がこれだ。城を手に入れた時点から、6人以上のキャラクターを仲間にできるようになる。仲間が増えることによって解放軍の勢力が増大し、本拠地のレベルも上がっていくのだ。

湖に浮かぶ幻想的な城。レベルが上がるにつれ、そのグラフィックも変化していく。

仲間の能力によって城の機能が増える。

仲間の数は戦争イベントでも重要になる。

敵キャラ大研究 帝国軍のすべて

赤月帝国とは

トラン湖と呼ばれる雄大な湖を取り囲むように栄える赤月帝国。かつて戦乱に満ちていたこの国に平和をもたらしたのは、現皇帝のバルバロッサであった。しかし、謎の魔術師ウィンディの出現とともに、帝国は再び混乱の時を……。

皇帝を惑わす女魔術師

皇帝は亡き妻の面影をもつウィンディに心奪われてしまう。

帝国五将軍

競走馬育成シミュレーション

サラブレッドブリーダーⅡPlus

期待の競走馬育成シミュレーションの続報。前回の紹介ではゲーム全体の構成やPS版での新要素を紹介したが、今回はほぼマスターのサンプルを入手したので、実際にゲームをプレイする場合に近い形でゲームの流れを分析してみた。

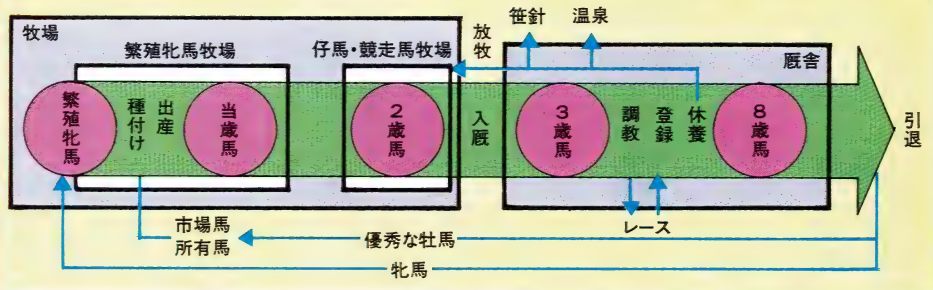
■8月25日発売予定
■ヘクト
■6,200円

3頭の馬と1億円を元手に大馬主を目指せ

読者の中に競走馬を飼ったことがある人はたぶんいないだろう。ゲームとはいえ、競走馬育成にはいろいろな手続きが必要だ。そこで今回は、実際に馬を育てる過程をゲームに即して紹介しよう。

ゲームスタートの前に、プレイヤーは1億円の資金と、当歳馬、2歳馬、種付けをした繁殖牝馬を手に入れる。このとき複数から選べるが、わからなかったら丈夫そうな馬を選びたい。次に馬の調教をする調教助手の調教方針と、騎手の得意戦術などを決める。以上の手続きがすんだらゲーム開始だ。

図解・ゲームの流れ

牧場
繁殖牝馬牧場
仔馬・競走馬牧場
放牧
笹針
温泉
厩舎
繁殖牝馬
種付け
出産
当歳馬
2歳馬
入厩
3歳馬
調教
登録
休養
8歳馬
引退
市場馬
所有馬
優秀な牡馬
レース
牝馬

最初に繁殖牝馬を4頭の候補の中から選び、種付けをする。種付け料はこのときに限り無料なので、いい牡馬を付けたい。

もらった1億円と3頭の馬たちが牧場の資産のすべて。ここから大成功するのも破産してしまうのも馬主となるプレイヤーの手腕しだいなのだ。

続いて当歳馬（1歳のこと）と2歳馬を、それぞれ6頭の候補の中から選ぶ。血統的能力がわからない場合は、コメントを聞いて丈夫そうな馬を選ぼう。無事是名馬也。

馬の表情で体調管理

このゲームの大きな特徴は、馬の表情で体調管理をすること。具体的に数字で表示されるのは体重だけで、それ以外の馬の調子は64種類にもおよぶ馬の表情をチェックして判断する必要があるのだ。変化するのは発汗、顔つき、目つきの3点。それぞれどういう調子を表しているのか決まっているので、慣れてしまえばそんなに困難なことではない。すべてのバランスが整っているときを選んでレースに出走させるようにしたい。

発汗

馬の首筋が汗ばんできたら、馬が疲れている証拠。しばらく放牧したり温泉で休養させたりする必要がある。汗をだらだらかいているような状態でレースに出したり、きつい調教をしたりすると故障する可能性が高まる。

元気

疲れた

顔つき

馬の体重が増加すると、頬がふっくらして、口元がゆるんでくる。逆に体重が減りすぎると頬がこけて、口元が苦しそうに半開き状態になる。ベスト体重の判断のしかたは、いかにも走りそうなしまった口がポイントだ。

太め

細め

目つき

馬の体調は数週間という短いクールで上がったり下がったりする。それを判断する基準は馬の目つきだ。目つきが鋭くなったら好調、目尻がだらしなく下がっていたら不調。好調不調は調教しているうちに変化していく。

好調

不調

ある駆け出し馬主の苦闘の2年間を追跡！

ここでは、初心者馬主が馬を走らせてレースに勝ち、馬を引退させるまでの最初の２年間を、実際にプレイした記録に基づいて再現している。初めから重賞レースにバンバン勝つような馬はなかなか手に入らない。相当運がよいのでなければ、このような馬主生活の幕開けとなるのではないだろうか。

もらった競走馬は２歳と３歳になっている。馬は３歳でデビューできるので、１年目から走らせることも可能。さっそく調教を開始して、馬をレースに出そう。

1〜2月 繁殖牝馬の出産と種付け

馬に名前をつける入力画面。スーパーファミコン版より大きく読みやすい文字になった。

開始して２週間目、種付けをしておいた繁殖牝馬にかわいい仔馬が生まれた。カタカナで９文字までの名前を決めてやろう。

子供を産んだら翌年に向けて種付けをしておく。繁殖牝馬牧場に行き、種付けする馬を決める。サラブレッドは血統が１番重要なのだが、なにぶん初心者。気に入った馬を付けてやることにした。４週間後に受胎したかどうか判明するので、牧場に行ってみよう。

ショック！不受胎

受胎を確認にいったら、なんと不受胎。５月いっぱいまでは何回でも種付け可能だが、牝馬が疲れて死にやすくなる。

2月 3歳馬の訓練開始だ

３歳馬がデビューするためには厩舎で訓練を受ける必要がある。入厩は３歳の１月からできるのだが、牧場期待の３歳馬は、繁殖牝馬にかまけていたので２月に入厩することになってしまった。

入厩したら、まず調教助手を決める。レースに出るには体重を30〜60キログラム落とさなければならないので、スパルタ調教することにする。ただし、調教がきつすぎると故障する可能性がある。

普段の調教は調教助手におまかせ。体重に注意しながら適宜メニューを変更しよう。

入厩したら、まず体重をチェックすること。レースまでに30〜60キログラムは落としたい。

体重を細かく管理したい場合には、自分でメニューを選んで調教することも可能である。

8月 体調万全でのぞんだデビュー戦

調教を繰りかえし、体重を落とすこと数カ月、顔つきが精悍になり、目つきが鋭くなったらレースに登録。３歳の新馬戦を選び、騎手を決めて作戦を指示しておこう。

翌週に進めるとレース開始。期待に打ち震えながらレース観戦したが、結果は出遅れて惨敗。デビューが早すぎたのかもしれない。

ゲートオープン！ あっ、出遅れた。馬が走る気がなかったりすると出遅れてしまうのだ。

レースに登録したら、乗ってもらう騎手を選択。レースに勝つと騎手の能力もアップする。

レース後の騎手のコメントを参考にしよう。

翌11月 やっと勝ち取った初勝利

その後も調教、レース出走、惨敗、放牧休養を繰り返すうちに、いつのまにか年は明けてしまった。

４歳未勝利馬がレースに出られる最後のチャンスは11月最終週のレース。それまでに１勝もできなければ強制的に引退だ。祈る気持ちで出走させた11月１週のレース、ついに勝った、勝った！

初戦から８レース目にしてやっと勝ち取った勝利。これで500万下クラスに昇格した。

12月 レース後故障発生！ 引退へ

初勝利の２走後、レース終了後に故障が判明した。幸い故障はハコウという筋肉痛のようなものなので、少し休養すればまた走れる。

だが、肝心の馬の成長が頭打ちになってしまったようだ。無理して走らせるよりも引退を決意。牝馬なので、繁殖用に牧場に戻しておいた。いい仔を産んでくれよ。

レース後に故障が発覚。重度の骨折の場合はそのまま薬殺処分になってしまうことも。

生涯成績は１着１回、８着（最下位）９回。１着はマグレだったのかも……。引退させよう。

繁殖牝馬として第２の人生を送ることに。

ヘクトより／昭和39年から平成６年まで中央競馬31年間の歴史をリアルに再現。膨大なデータを駆使し自らの血統を作りあげ、最強の競争馬を育成し競馬の歴史をくつがえせ!!（日下部）

麻雀

井出洋介の麻雀家族

ひとことで表現するならば、「人情あふれる家族の、麻雀を中心としたホームドラマ」といったところか。今までの麻雀ゲームにない、ほのぼのとした雰囲気の中のちょっとした緊張感。そんな家族麻雀の楽しさをぜひとも味わって欲しい。

■9月発売予定
■セタ
■6,500円

季節が芥川家を彩る～芥川家の四季～

桜花の舞う春、雪が降り積もる冬。そんな四季を背景に麻雀をするゲームが、今までにあっただろうか。ふだん麻雀しているときは、当たり前の環境だ。しかし、だれも再現しようとしなかった環境でもある。これをみごとに表現してくれたのが、この麻雀家族だ。

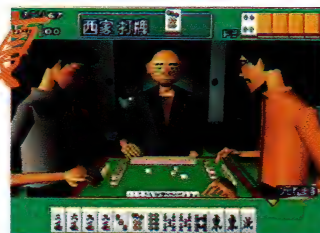
主人公であるキミは、大学に合格した今春から芥川家に居候することになった。ところがそこは、井出洋介名人もが訪問してしまうほどの麻雀大好き一家だった……。

ゲーム内容は普通の4人麻雀だが、従来とは決定的に違う点が一つある。それは各キャラクターが個性豊かな「表情」を持つということ。いい牌をツモればうれしい表情を、危険な牌をツモれば嫌な顔と、人間相手に麻雀しているときと同じ場面に出会える。もちろん表情は全てポリゴン。「ポリゴンは無表情」という概念をも覆した画期的な作品であるといえる。中には、わざと無表情をして、ダマすふとどきな輩もいるが……。

プレイヤーは1年を通じて開かれる芥川家の麻雀大会に出場する。しかし、優勝したからといって賞品がもらえるわけではない。なぜならこれは、純粋にホームドラマを楽しむ麻雀なのだから。

春

春のとある1日。奥の方に見える兜が、なんとなく小春日和を思い起こさせてくれる。緊張の中にもほのぼのとした雰囲気が漂う。

夏

部屋の奥に見える扇風機が、夏の涼を表現している。しかしその扇風機、よく見ればかなりの年代物。そんなので涼しくなるのかな？

秋

秋。外の景色は見えないが、おばあちゃんの服装が秋らしさを感じさせてくれる。もっとも、秋になってもやることはいつもと同じ。

冬

ストーブが冬の風情をかもしだしている、そんなワンシーン。しかし、寒いのにわざわざ窓を開けなくてもいいと思うけど……。

豊富なイベントの麻雀大会

ハロウィン仮装麻雀大会

家族全員が仮装してプレイする……不気味。

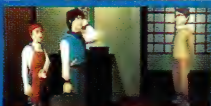
お年玉杯

正月は景気よく。奥に見えるのが花牌。

七夕杯

織女姫と彦星の再開を祝って開催される。

クリスマス杯

クリスマスカラーにちなんだ牌がおトク。

エグゼクティブプロデューサー 大野光明
プロデューサー 鈴木隆志
麻雀プログラム 濱口和彦
美術監督 桑名宏明
美術補助 神尾真史
協力 日本健康麻雀協会
演出/アニメーション 中島大輔
オープニング

次世代麻雀は表情で流れを読む

笑顔、落ち込んだ顔、無表情な顔……。麻雀家族に出演する人々は、実に多彩な、微妙な表情を持っている。今までの麻雀であれば、捨て牌だけを注意して見ていればよかった。しかし、麻雀家族ではその表情で相手の手の内を読んで楽しむことができる。もちろん、芥川家の長男である隆司や長女の順子は、感情の起伏をすぐ顔に出すので、読むのも簡単。が、井出洋介名人など麻雀の達人たちの場合、やはり簡単に表情には出さない。いわゆるポーカーフェイスってやつだ。

これら微妙な表情の変化を、ポリゴンでうまく表現している。今までのゲームで表情が出るものといえば、某ポリゴン格闘ゲームが代表的なものだった。しかし、それよりもわかりやすく、表現豊かに見せてくれる。

麻雀はよく、心理ゲームだと言われる。実際に人間を相手にするときは、相手の腹のさぐり合いで場が進行していくためだ。そんなとき、コンピュータのキャラが表情で意思を表せば……。そういった心理戦をも再現してくれるのはうれしい限り。これならばコンピュータが相手でも、実戦の雰囲気をつかむことができるだろう。

芥川家の人々は多彩な表情でプレイヤーを悩ます

芥川家の面々は、実際にどんな表情を見せてくれるのだろう。中央がふだんの顔。しかし、危険牌をツモれば左、好牌なら右のように表情が変化する。見落とせば負けか。

危険牌を引くと

ナイスな牌のとき

麻雀初心者でも一から学べる

～麻雀入門ガイド～

もちろん、麻雀初心者でも遊べるように、麻雀入門ガイドが収録されている。これは井出名人主催の「日本健康麻雀協会」で実際に使用しているマニュアルをデータ化したものだ。まったくの初心者でも基礎から麻雀が学べるので、わからないから遊べないということはないはず。

内容的には、ページ単位にいくつかの項目が列挙されているのでそれを読み、後で出題されるクイズに1問1答で解答していくというもの。規定以上の正解数で、次のセクションに進むことができるステップアップ方式だ。

提示される項目も豊富に用意されており、麻雀の基礎となる面子の作り方から、比較的覚えるのが難しいといわれる点数計算までをひととおりサポートしている。これなら〝ルールは覚えたけど、点数計算だけが苦手でねぇ〟なんて人から初心者まで、だれでもプレイすることができる。

収録されている問題も、初心者が少々悩む問題から、上級者も思わずまちがってしまう問題まで、幅広い選択肢がとりそろえられている。上級を自負する人も、プレイしてみれば意外にまちがい、ハマってしまうかもしれないね。

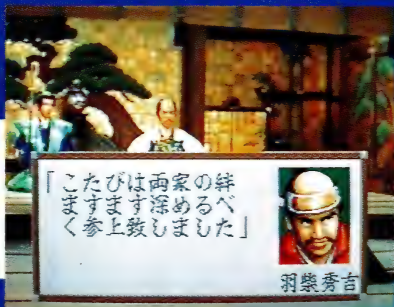
レッスンは全部で8項目。道は長い！ 正解しなければ次のステップには進めない。

レッスンの終わりまでくるとクイズに挑戦。

本のページをめくる感覚でレッスンは進む。あせらずじっくり読み進めよう。これも勉強。

意外とひっかかりやすいので上級者も注意が必要。

セタより／多彩な表情のポリゴン家族相手に、心暖まる麻雀ライフを送りましょう。雀荘でタバコふかしながら打ってる場合じゃありません。居間でお茶でもすすりながら、ゆっくり打とうじゃありませんか（下垣内）

光栄より／ぼくは信長さ！ ついにPSデビューが果たせるってわけで、ついつい舞っちゃう今日この頃。そう、例の「人間五十年」ね。「覇王伝」でも舞ってるから、みんなも覚えようよ！（高津）

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 覇王伝

美しい映像でリニューアルされた、歴史シミュレーションゲームの最高峰「覇王伝」。いよいよPS版の画面写真が公開された。武将ファイルやエディタ機能、サウンドウェアモードもついて、確実にファンを満足させてくれるはずだ。

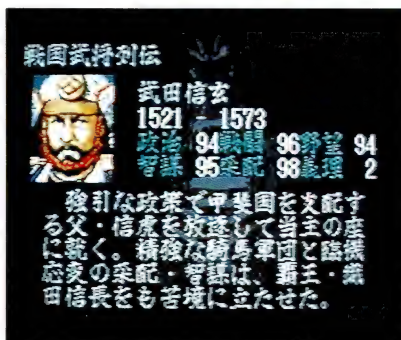
■9月中旬発売予定
■光栄
■6,800円

覇王PSに降臨！ 天下獲りは君の手で

歴史にifは付きもの。もし信長が本能寺で倒れなかったら、もし武田信玄があと5年長生きできたら、もし浅井長政が裏切らなかったら……。そんな、ファンの無数の〝もしも〟をコンピュータ上で実現できるのが、「信長の野望」シリーズの魅力だ。

この「覇王伝」は、最新作ではないものの、シリーズ中でも、もっとも評価の高かった作品。それまでのシステムを一新し、国ではなく城単位での戦略を可能にした。しかも、次世代機へ移植するにあたり、ビジュアルも一新。合戦の舞台となる日本マップに衛星写真を使用し、イベント発生時には取り込み映像アニメーションも映し出される。また、登場武将すべてのプロフィールを紹介する武将ファイル、能力値を自由に設定できるエディタ機能を搭載。思考アルゴリズムは、パソコン版と同じく「ニューラルネットワーク」を応用しているので安心。

「日本史には興味があるけど、なんか難しそう」という人もいるかもしれないが、この「覇王伝」は、初心者からフリークまで熱中できるという代物。やらず嫌いは、一生の損。とにかく歴史SLGは信長から始めるのが基本なのだ。

他国と戦うためには、まず富国強兵が大前提。足元を固めずして勝利はない。

上杉謙信の顔、そしてバックの評定シーン。いずれもハイクオリティ。

武将ファイルで武田信玄をチェック。すべてにおいて有能であったことがわかる。

城攻めにかかる織田軍。敵も援軍がかけつけ、戦力も拮抗。サクッと勝てるほど甘くはないのだ。城もカタいし。

光栄ちょっといい話

「氷河吟醸・光栄」
千葉県成田市
㈱滝澤本店製造

先日、PS参入記念として、光栄さんから日本酒をいただいた。光栄オリジナルの日本酒で、その名もズバリ「氷河吟醸・光栄」。アラスカの氷河天然水を使用した、本格的吟醸酒だ。確かに、マイルドかつすっきり、そして凛とした清々とした味わいで、アラスカの大気を感じさせてくれた。これはウマイっす。お心遣い、ありがとうございますぅ。

BGMもすぐに聞けるわけ。

RPG

アリーナ(仮)

ソフトバンクのPS参入の第3弾になる、パソコンの海外タイトルの移植作だ。美しいビジュアル・独自の戦闘システムが特徴の3DRPGだが、今回のPSへの移植にあたり、色彩がより鮮明になり、キャラクターが描き下ろされる予定だ。

■発売日未定
■ソフトバンク
■価格未定

ソフトバンクより/ただいま「MYST」に続く第2弾「AI将棋」と、第3弾「アリーナ」(RPG)に取り組み中です。両ゲーム共に、かなりのレベルになる予定。ぜひとも期待して下さいね。(田代)

広大な世界で展開する大人のためのRPG

「アリーナ」は、1993年、米国においてIBM-PC版(以下PC版)で発売された3DRPGだ。

ゲームは、パーティー制ではなく、基本的に主人公1人で冒険を進めていく。ダンジョン内や街の中は、360度見渡せるマルチビューシステムを採用し、季節の移り変わりが美しいグラフィックで表現されている作品だ。

PS版の発売にあたっては、キャラクターのグラフィックも玉木美孝氏によって一新され、主人公も様々な職業の10人の男女の中から選択できるようになった。

また、このゲームは、呪文を自分で作りだせるのが特徴の1つだ。しかし、中には呪文を全く使えないキャラクターもいるし、ゲームの進め方はまさに十人十色。いろんなキャラクターで、何度も楽しめるだろう。

ケイオスの杖のかけらを求めて……

「……目覚めると薄暗い牢の中。ここには水も食料もない。信頼していた王によって囚われた私は、絶望に打ちひしがれていた。

突然、部屋の中央が輝き始めると、光の中からリアが現れ、私に魔法を教えてくれた。彼女の話によれば、彼女の師である王国の宮廷魔導師ジェイガー・ターンが王を別次元に幽閉し、王になりすましているというのだ。リアは既に死んでいたが、魔法の力でこれらのことを教えてくれたのだった。

私は彼女の言葉に従い、ジェイガーを倒すべく王国から離れた街で修業を積む決意をした……」

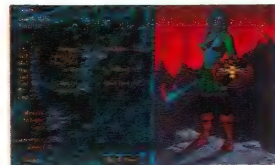
こうして物語は始まる。主人公は4つの「ケイオスの杖のかけら」を探し、王を助けるため、様々な謎を解決していくのだ。

美しいビジュアルで時間の経過が展開されるタムリエル世界。独自の暦を持ち、祝日には店がセールを行うこともある。

PC版ではこんなシステムだった

PC版ではキャラクターメイキングが必要なため、数多くのパラメーターを熟知する必要があり、根気が要求された。しかし、PS版では、ある程度キャラクターが決定されているので、かなりプレイしやすくなっていると思われる。

また、戦闘は画面の下に武器が表示され、マウスを左右に動かすことで剣を振ったり、殴ったりできたが、このリアルな操作感が、いかに再現されるだろうか。

戦闘はマウス対応になってほしい。

ステータス画面の背景には主人公の出身地が描かれた。

※画面写真はパソコン版のものです。

シミュレーション/RPG

フェーダ

エンブレム オブ ジャスティス リメイク！（仮）

スーパーファミコンで好評だったシミュレーションRPG「フェーダ」。玉木美孝氏による存在感あふれるキャラクターが魅力のゲームだが、そのPS版の姿が少しずつ見えてきた。今回はストーリーの中心となるキャラクターの一部を紹介する。

■今秋発売予定
■やのまん
■価格未定

さらなる完成度を目指す"玉木ワールド"

キャラクターデザイナーとして著名な玉木美孝氏原案によるシミュレーションRPG「フェーダ」。スーファミ版では実現できなかったことすべてを盛り込み、より完成度を高めるため現在鋭意製作中だが、今回はこの作品に登場する人物がゲーム中で戦う姿を（ほんの一部だが）紹介しよう。

このゲームではエリアマップ上での部隊の移動を基本とし、敵と味方のユニットが重なると戦闘フィールド画面に切り替わる。この中で個々のキャラが戦うことによって戦闘シーンが展開されるのだが、もちろん右の写真のような様々なドラマも展開される。この画面もPS版では独自の機能を生かし、さらにクオリティーが上がるはず。続報に期待してほしい。

スーファミ版では

これはスーパーファミコン版での会話シーンと戦闘フィールドの画面。PS版ではこれからさらに描き込まれたものになるだろう。

アルカディア解放軍第3遊撃部隊

スクーデリア帝国における解放運動を主軸に展開されるこの物語。登場キャラはこの5人を含め30人近くに及ぶ。

ブライアン・ステルバード

本作の主人公。帝国軍の治安執行部隊に所属していたが、帝国のやり方に疑問を抱き、軍を脱走後解放軍に参加する。

ドーラ・システィール

かつて帝国陸軍に所属し、アイン軍曹直属の部下。アインと共にブライアンの脱走を助け、自身も脱走兵となる。弓兵で、遠隔攻撃や対空攻撃が得意。

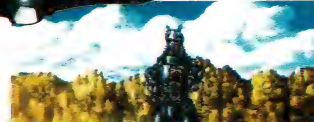
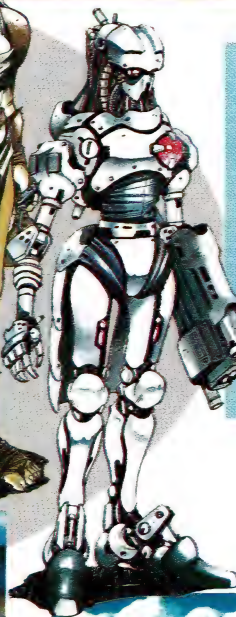
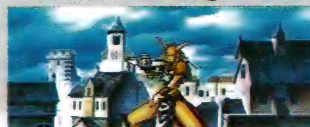
アイン・マクバガル

ブライアンと同じ元帝国陸軍治安執行部隊小隊長。ブライアンと共に軍を脱走し、解放軍に加わる。素早く、かつ力強い攻撃を得意としている。

シム・エムス

ヒューマン対亜人類による千年戦争時に開発された機人で、特殊装備による間接攻撃が主な戦法。

アービー・ヘクソツォール

解放軍諜報課士官。拳法の達人で、アルティメット・ファイティング2連覇の経歴も持つ。暗い過去が遠因となり、武器の使用をかたくなに拒む。

リアルタイム戦略シミュレーション

Defcon5（デフコン５）

イギリスからPSにやって来た、リアルタイム戦略ゲーム。この「デフコン５」は、そんな言葉では言い表せない奥深さを持っているシミュレーションだ。ゲームのメインは、施設探索とシューティング。この２つを同時にこなしていく。

■'95年末発売予定
■マルチソフト
■価格未定

リアルタイムの緊張を味わえ！

このゲームは、2205年の鉱業施設という、しっかりした時代設定と舞台が確立された、SFリアルタイム戦略シミュレーションである。プレイヤーは、巨大産業の陰謀を暴くために、無人化している鉱業施設へ単身潜入し、巨大産業がひた隠しにしてきた重要機密書類を奪取するのだ。その細かなストーリーは、右のカコミを読んでもらうことにして、まずこのゲームでやるべきことをざっと解説しよう。

プレイヤーが最初にすべきことは、施設の探索だ。施設内の構造はいたって単純だが、中には様々なトラップや敵が待ち構えている。それらをくぐり抜けつつ、リアルタイムでその施設へ襲撃してくる敵を、施設外にある６つの砲台で迎撃していくのだ。

施設内の探索と、外敵の迎撃を同時進行で行う。時間は限られているのだ。外敵を無視していると活動範囲が制限されるし、探索だけをしていると外敵が施設へと侵入して来るぞ！

Defcon5バックボーンストーリー

〝デフコン５〟は、絶対の平和を意味する。それは、各鉱業施設の周囲に莫大な期間と費用をかけて、戦闘ステーションを作り上げてきた巨大産業タイロンコーポレーションにとって望まざるものであった。それにより、戦闘ステーションは次第に無人化し、意味を持たないものになっていった。そのタイロンの兵器事業部は、自己存在をアピールするため、自分達の作り上げた戦闘ステーションを偽装した外敵によって襲わせる芝居を打った。それにより、人々は再びステーション新設の声を叫んだ。しかし、タイロン内にその策略に気付いた人間がいた。彼は兵器事業部の陰謀を暴くため、無人化した戦闘ステーションに単身乗り込んで行く。その陰謀の極秘資料を奪取するために。

６つの砲台で襲撃を防げ

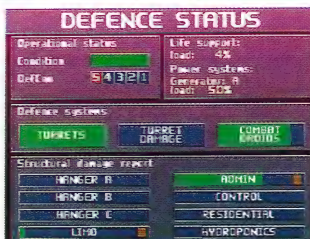
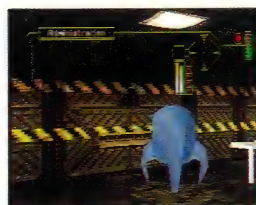
砲台からの視点。他の５つの砲台が間近に。

リモで砲台に移動したあとは、来襲する敵機を撃墜するシューティングモードになる。この敵を放っておくと、外敵が施設内に進入し、施設にも影響を及ぼし、閉鎖されるエリアなども出てくる。あまりのんびりはしていられないのだ。

敵が来た。狙いをつけて撃っていこう。弾数は限られているぞ。

弾の種類や、連射速度などが変更できる。状況に合ったセッティングをしよう。

潜入作戦を遂行せよ！

施設内は多重構造になっており、上下の移動はエレベーターによって行う。また、各砲台と施設は、リモと呼ばれる地下レールシステムで移動が可能だ。まずは、コンピュータにアクセスすることから始めよう。

コンピュータにアクセスし、マップ確認や現在の状況をチェック。

まだ画面は未完成だが、このような画面でゲームは進行していく。目の前にいるのは!?

リモで一瞬にして施設間や砲台などへ移動できる。場所を覚えることも重要だ。

２種のドロイドを活用する

コンピュータにアクセスすることにより、君は２種類のドロイド（ある種のロボット）を同時に６機まで操ることができる。このドロイドの使い方も、探索に大きく影響してくる。

ドロイドは、外地探索用と施設内探索用の２種類。

 ※画面は英語版のものです

マルチソフトより／イギリス生まれの「デフコン５」は、独創的な作りのゲームです。３ＤＲＰＧにシミュレーション要素を取り込んだ新感覚。新たなＳＦゲームが誕生します。（菅野）

3Dシューティング

Extreme Power（仮）

エクストリーム パワー

ゲームに登場するモノすべてをポリゴン処理した、3D戦略シューティングが登場する。完成はまだ先だが、そのリアルな演出面などは注目すべきものがある。今回は、その開発途中の画面をいくつか紹介して、どのようなゲームなのかを解説。

■11月発売予定
■プロファイア
■価格未定

ハイクオリティで送る3D戦略シューティング

地球歴2996年、植民惑星であったある惑星で調査団が反乱を起こし、惑星連合に対して独立を宣言した。しかも反乱軍は、その惑星にあった異文明の技術を使い、超大型火器を製造している。連合軍は、その異文明の情報を入手し、新兵器を作成、その野望を阻止しようとしていた……。というのがこのゲームのストーリーだ。プレイヤーは、連合軍の新兵器のパイロットとなり、惑星に降下して占領された基地などを取り戻していくのが目的。戦略モードでエリアの状況を把握し、武器を選んでいき、実際の戦闘ではアクションシューティングモードで敵を片っ端から撃破してゆくのだ。

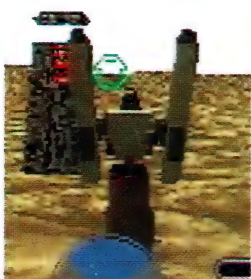
調査団が反乱を起こした惑星。彼らは何の目的で反乱を起こしたのか？

戦闘シーンでは、すべてポリゴンで描かれている。地形もかなり複雑だ。

カッチョイイ敵ロボットたち

敵反乱軍は、惑星にあった異文明の技術を使った兵器を持っている。ここでは、その反乱軍の攻撃ユニットの2つを紹介する。どちらもナカナカの強敵で、ザコといえどもあなどれないぞ。

移動型ロボ

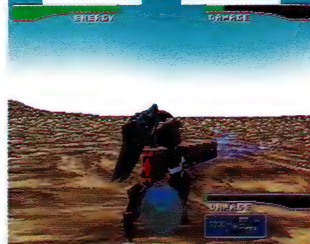
未来兵器らしいフォルムをした移動型だ。いかにもという感じの敵だが、小回りがきいて確実に自機を攻撃する。

砲台型ロボ

脚部が単一の砲台型攻撃兵器。砲台型といっても、ちゃんと移動をするので注意。両腕にあたる場所に大口径の射撃兵器を装備しているのだ。見た目はコケシのようだが。

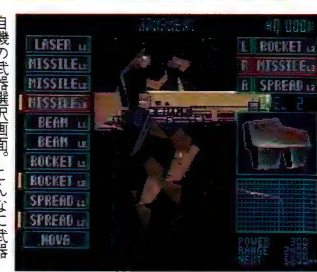
自機のディティールもすごいぞ

自機は、連合軍が反乱軍から持ち帰った異文明のテクノロジーを使った最新兵器である。人間形態の他に戦闘機形態へ変形可能で、その武装はあらゆる局地に対応できるよう豊富に用意されている。

自機の武器選択画面。こんなに武器があるのだ。どれを選ぶのか⁉

巨大な銃で攻撃をする。視点はコクピットと自機後方の2つだ。

自機前方。頭部や胸部のデザインがかなりカッコイイのだ。これがどのように変形するのだろうか？

上部アップ。細部にテクスチャーが張られているのが分かる。

プロファイアより／エクストリーム・パワーは3Dのポリゴンシューティングだ！　開発メンバーも暑さに負けずに、ストZEROをプレイしながらがんばっている(?)。COMING SOON！（大橋）

スポーツ

GROUND STROKE（グランドストローク）

ポリゴンキャラクターがコート上をうねうねと動き回りながら、球を追いかけて打つ。そんなテニスゲームが登場した。PSらしいポリゴンキャラがリアルに動く様はまさに圧巻。長時間プレイすれば、あなたもポリゴニア〜ンな人に？

■8月11日発売
■SPS
■5,800円

迫力あるポリゴンプレイヤーがうねうね動く！

打ち返し損ねると、体全体でショックを表す。

PSでスポーツゲームといえば、野球やサッカーがすでに数多く出ているが、ついにテニスゲーム第一弾が登場する。もちろんキャラはすべてポリゴン、ボールまでもがポリゴンだ。キャラ自体も独特の表情を持っていて、非常にユニーク。エースを決めればガッツポーズも見せてくれる。

位置をすべて計算して、ポリゴンで表示しているので、いろいろな角度から見ることができる。

視点変更ダブルスもOK！

ダブルスは2人で別々のチームに分かれての対戦と、チームを組んでCPU対戦の両方ができる。

コートは3種、プレイヤーは8人

コートは一般的な3種類から、プレイヤーはどこかで聞いた(?)有名人のような名前の人が8人からと、選択することができる。

New Comerとして自分だけのプレイキャラを作ることもできる。

コートはハード、ローン、クレイと3種類揃っている。お好みのコートでどうぞ。

SPSってこんなトコ

X68000に強い！

あまりコンシューマ業界では有名ではないかもしれないが、パソコン業界ではゲームセンターの大物タイトルを忠実に移植できる、実力ソフトハウスとして有名。数あるパソコンでも特にX68000では、その実力を十二分に発揮。技術力の高さは、今回の「GROUND STROKE」でも生かされている。プレイしてその実力の程を得と味わってほしい。

アーケードからの移植度の高さが話題になった、SPSの代表作「メルヘンメイズ」。

OSも作っている！

OSとは、プログラムを動かすために、必ず必要な基本言語。

実はSPSは、そのOSまでも制作してしまう、すごい会社だったりする。ソフトの方も期待は大だ。

MSXというパソコン用のゲームをさらにパワーアップした「ネメシス90改」。

日本一ソフトウェアより／十月の発売に向け、いま開発は猛暑の中を爆進中！ よりおもしろいものを目指してスタッフ一同がんばっています。待っててね!!（西尾）

ボードゲーム

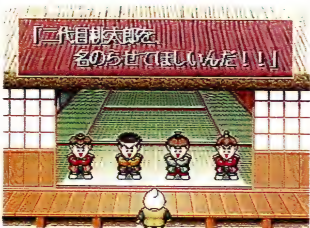
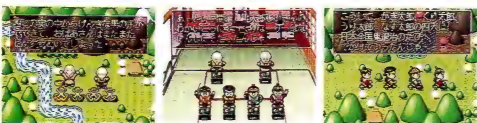
The 鬼退治
目指せ！ 二代目桃太郎

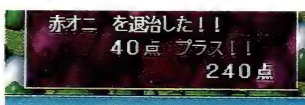
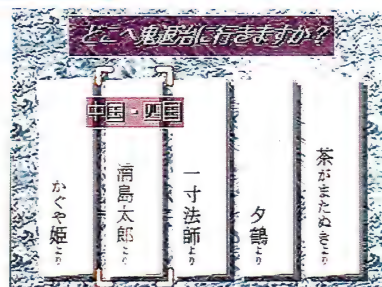
とかく近未来的な雰囲気のゲームが多い中で、久々にほのぼのとさせてくれるソフトが登場した。舞台は昔話の世界。おなじみの桃太郎をベースに、その孫たちが活躍するという、ちょっと突飛な発想で楽しませてくれる。

■10月発売予定
■日本一ソフトウェア
■5,800円（予価）

二代目桃太郎を目指して再び鬼退治の旅に

この物語はかつて鬼退治をやってのけた桃太郎じいさんに、また各地で暴れている鬼を退治してほしいという手紙が全国から届くところから始まる。しかしもう桃太郎は老齢。そこで4人の孫たち、かき太郎、なす太郎、くり太郎、うり太郎が代わりに鬼退治の旅に出る。「1番活躍した者に二代目桃太郎を名乗らせてほしい」と言い残して……。

ゲームはサイコロタイプのボードゲームで、プレイヤーは順番にさいころを振り、進んでいく。各種のイベントを無事通過すると、大ボスへの挑戦が待っている。

孫たちの生い立ちは……

ある日、おばあさんが川で洗濯をしていると、大きな柿、茄子、瓜、栗が流れてきたのだった!? 子供たちはすくすくと立派に育った。

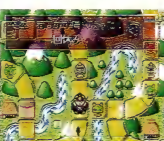
鬼をやっつけろ！

他の兄弟に既にダメージを受けている鬼を一撃で倒すのも良い方法。タイミングが肝心。

各地方の物語を元にしたブロック構成。関東だと分福茶釜の茂林寺が舞台となる。

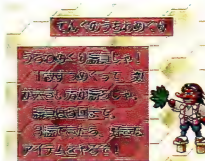
勝敗の分かれ目はアイテムの使い方次第

まず4人でスタート。もちろんお互いにライバルだ。コース上では戦闘や各種イベントがあり、それぞれクリアするとアイテムが手に入り、サイコロの目を自由に設定できるものや、体力を回復させるきびだんご、鬼との戦闘を回避できるかくれみのなどもある。得点と交換してくれる店もあるので、うまく利用しよう。サイコロの目を倍にするアイテムは戦闘の時には特に重宝する。

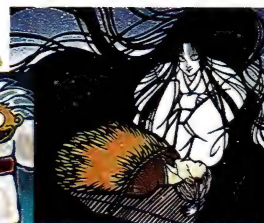
いざ出発。いち早くボスにたどり着くことが目的だが、コースの先を読むことも大切だ。

コース上で鬼に遭うと、サイコロバトルとなる。

かっぱのよろず屋にて。得点とアイテムを交換。

急病に見舞われることも。ここはおとなしく休もう。

ミニゲームも楽しめる！

途中でミニゲームにも遭遇する。これは天狗のうちわで神経衰弱をするというもの。5回勝負で3回勝てば好きなアイテムがもらえる。

美しい紙芝居モード

昔話の紙芝居をモニタ一画面上で華麗に再現。右に挙げた5話をナレーションつきで収録している。「雪女」は原画に切り絵を使用。「桃太郎」は、ろうを使った特殊な手法で描かれている。

発売中のソフトを
100倍楽しむために
PS NAVI
LINE UP
PHILOSOMA
アーク ザ ラッド
3×3EYES～吸精公主～
エースコンバット
KING'S FIELD II
ドラゴンボールZ UltimateBattle22
ナイトストライカー
実況パワフルプロ野球'95 開幕版
Jリーグ 実況ウイニングイレブン
くるりんPA！
機動戦士ガンダム
メモリーカード
使用ブロック数
マウス対応
ネジコン対応
対戦ケーブル
対応

シューティング

PHILOSOMA（フィロソマ）

Vol. 1 POINT

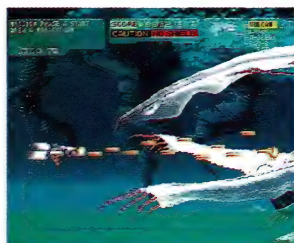
とうとう発売された「フィロソマ」だが、読者諸君はもうクリアしたであろうか。ゲームのみならず、ムービーだけを見ても楽しめるこの「フィロソマ」。最後の衝撃的なエンディングを、君は見たか!?

■7月28日発売
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■5,800円

物語はいよいよ最終章へ……

シューティングゲームの新機軸ともいうべき「フィロソマ」。すでに発売されているので、実際にそのすごさを眼の当たりにした人も多いだろう。さて今回は、そのゲームの核心に迫る最終章〝フェイズ4〞を紹介すると共に、前回に引き続いて「フィロソマ設定資料集パート2」も公開。今回は、敵キャラクターと各ステージ背景のイラストをメインに紹介している。また、下では同一の敵キャラクターを各視点ごとに集めてみたので、そちらも見てほしい。このこだわりはハンパじゃないぞ。

惑星中心部へと迫るにつれ、敵の異様さが増していく。原因不明の墜落にあったカレンやクリーチャーに襲われたミショーの部下などと謎は深まるばかり。この先に何があるのか!?

進むにつれて敵の正体が明らかになっていく。異常生命体の登場だ。

巨大な敵の前に、ストレガの武器は通用するのか!? 生き残れ！

敵キャラクターも様々な視点で登場する

ここでは、各視点で登場している同一の敵キャラクターを集めている。その形状は各視点ごとに違うのだが、攻撃方法などはほぼ同じだ。そこで、その攻撃方法とフォルムをそれぞれ解説していこう。

ブラックウイドウ

強襲型小型戦艦。飛来と同時に側面にある砲台からレーザーを発射し、その後上下のハッチを開いてホーミングミサイルを大量に発射する。同時に2艦現れることもあり、連続で攻撃されるとかなり厳しい状況になる。レーザーとミサイルの攻撃の間に若干時間があるので、そのスキに攻撃を集中して撃沈させよう。

ブラドギー

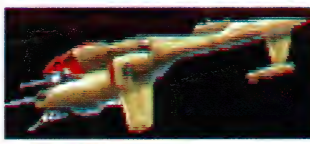
編隊で飛行し、数発の弾を撃って飛び去って行く。飛行軌道は様々で、旋回して離脱したり、後方から追撃体勢を取ったりもする。

アイフォーク

シティポリスの汎用機となっている小型戦闘機。旋回性能は低く、突撃に近い状況で攻撃してくる。また、自機の上空から弾を撃つこともあるやっかいな敵だ。採掘タワー内をメインにガードしている機体は赤色をしているが、性能や攻撃方法は青色と同じである。フェイズ2と3で主に登場するザコ敵なので必ず撃ち落とせ。

ドギー

ブラドギーと同様に編隊で飛行する。フェイズ1の中盤から大量に登場するものの、ブラドギーよりも弾は撃たない。その代わりに、体当たりをしてくる編隊が多いのだ。ドギーハウスと呼ばれる大型機から射出される。

ブラッディナイト

フェイズ2と3で登場する中型戦闘ヘリ。サイドビューの時は拡散弾を撃った後に下降しながらレーザーを連続して発射する。トップビューでは、拡散弾とレーザーを交互に撃ってくる。攻撃がしつこく、耐久力が高いのでかなりの強敵だ。

ドギーハウス

機内にドギーを搭載する大型攻撃機。拡散弾とサーチレーザーを交互に発射する。

ミサイルウォーカー

エアポートなどに配備されている2脚歩行型迎撃機。上部ハッチからホーミングミサイルを発射するが、射撃用レーダーの反応が鈍いため発射までに撃破されてしまうことが多い。

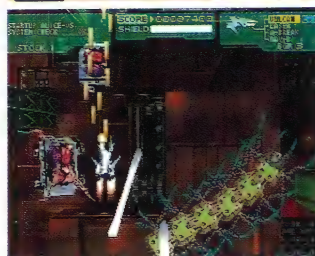
最終決戦!! フェイズ4を公開する！

採掘タワーの中心、中央トンネルへ辿り着いたミショー、ラング、D3の各機。しかし、ミショーはシティ上空で指揮下の2人を亡くし、またラングもタワーのリアクターで最愛の部下カレンを亡くしていった。残るストレガは、わずかに3機。しかも、その内の1機は新米パイロットのD3なのだ。しかし、任務は遂行しなければならない。この惑星の住人はどうしたのか!? シティやタワー内で遭遇した、クリーチャーの正体は!? その謎の数々を解明するのだ！

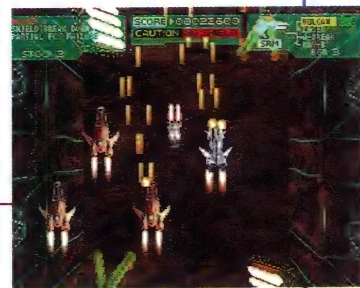
TOP / UP
SIDE / SIDE

フェイズ4はこの4つの視点で構成される。この後もゲームは続くが、それは君自信で見ることを勧める。

中央採掘トンネルで合流し、地下坑道へと進む、最後のストレガ3機。

1 地下坑道 TOP VIEW

クリーチャーに寄生された機械がストレガを襲う。その攻撃力は、寄生される以前の機械の性能を軽く超えているのだ。クリーチャーとは一体!?

もうひとつのストレガ

先発したストレガにクリーチャーが寄生したものなのか、生物と化したストレガが編隊を組んで攻撃してきた。果たして勝てるのか！

ファージストレガを撃墜した3機。だがその直後に、ラング機がゲノムという小型生物に襲われ、墜落してしまう。それを目の前で目撃した2機は、ラングの死を悔やみつつ、さらに奥へ進む……。

2 未知領域 SIDE VIEW

採掘トンネルの最端部に着いたミショーとD3。そこには、寄生されたマシンではない、未知の生物が！

今までとは違う生物然とした敵に戸惑いながらも、交戦する2機のストレガ。

ここにきて難易度がグンと上がる。ハンパでは通用しない。

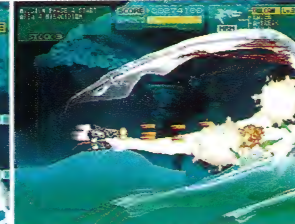
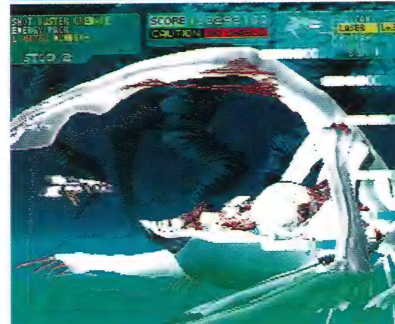
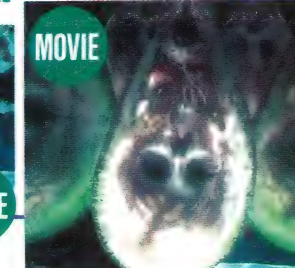
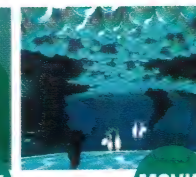
3 プラヌラ層崖 UP VIEW

採掘トンネルを抜け、地底湖へと辿り着いた2機。周囲は見慣れない岩肌があらわになり、地底湖の天井はタマゴのような透明で透き通った物体で埋め尽くされていた。サポートコンピュータのアリスが、近くに生存者がいるとコールし続ける。しかし、そのアリスにも異変の兆しが……。

青く発光する地下湖。この惑星は一体どういう構造をしているのだろうか。

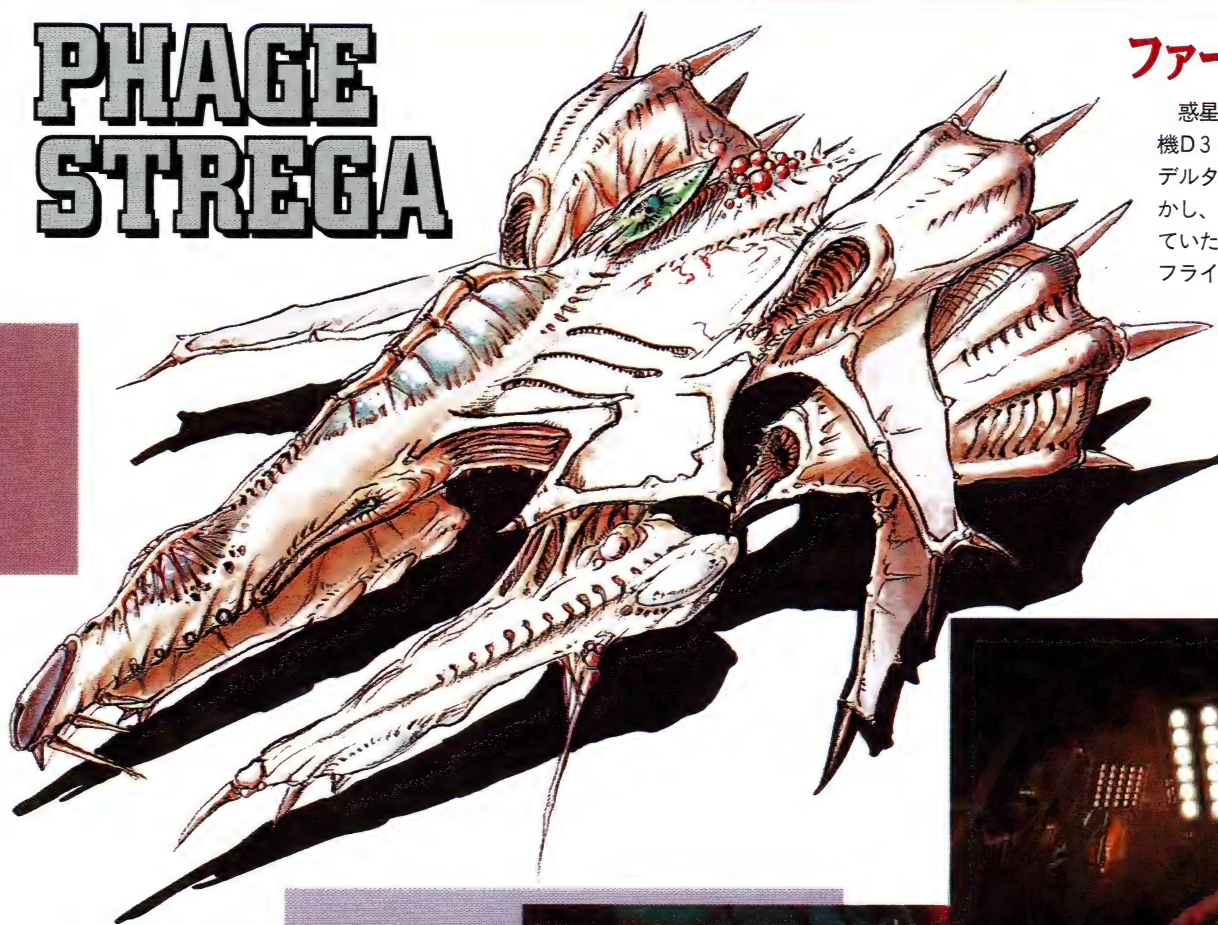
天井を埋め尽くすこれは何なのか。それも分からないまま、2機は進んで行く。

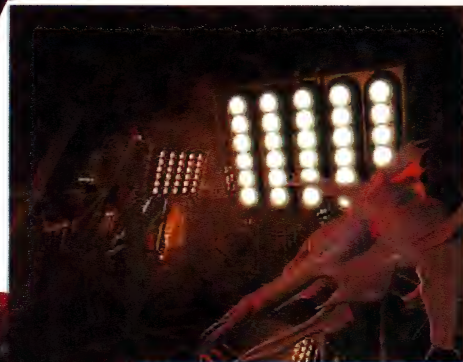
4 遭遇ミラキディウム

周囲の状況に戸惑うミショーとD3の前に、湖面から巨大な生物が現れる。その姿は、今までの生物とは明らかに違っていた。戦闘体勢を取るストレガ。この生物が今回の事件の元凶なのか!? そして、その先にあるものは……。この後は、実際にゲームをプレイして見よう！

激しい攻撃の連続。本体上部にある球体を破壊していこう。しかし、硬い！

SCEより／本当に長い間、お待たせしました！ お待たせしてゴメンナサイですが、このクオリティなので、皆さん、許してくれると信じてます。ぐりぐりに映画をゲームして下さいね。（ステハニー☆林）

フィロソマ PHILOSOMA 設定資料集 Vol.2

今回は、敵キャラのイラストと背景イラストを紹介していく。また、敵の正体の核心にも触れていこう。

PHAGE STREGA

ファージストレガ

惑星-220に降下した、自機D３を含むチャーリーとデルタフライト（編隊）。しかし、それより先に降下していたアルファとブラボーフライトは、シティ突入後に消息を絶ってしまった。そして、その機体にクリーチャーが寄生したのがこのファージストレガだ。コクピット部分には、死亡したパイロットの骸骨が見える。

ファージについて

ゲーム中には使用されていないが、クリーチャーが寄生した機械などは、〝フィロソマ化〟した機械と呼ばれる。また、フィロソマ化が進み、全てが取り込まれて、生命体となって活動している機体を〝ファージ体〟と呼ぶ。その１例が上のファージストレガである。

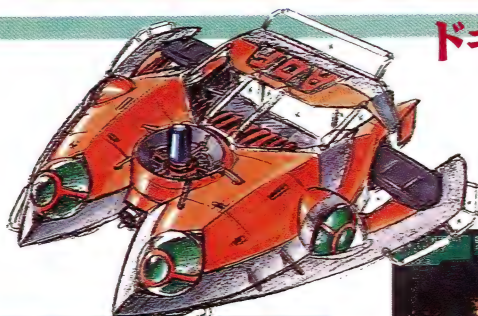
フィロソマ敵キャラクター集 ACT.1

ここで紹介する敵は、ほとんどが防衛システムによって操作されている無人機である。だが、中にはフィロソマ化している機体も含まれている。

ドギー

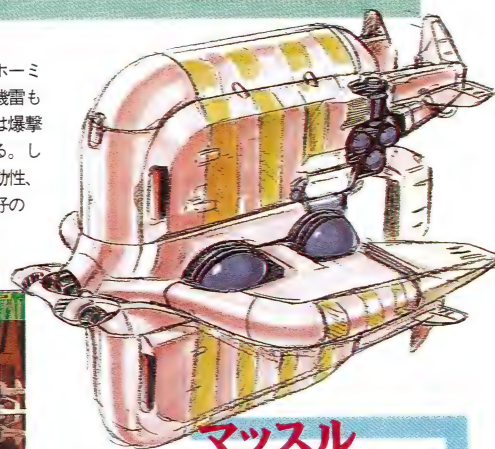
惑星の防衛システムが操る小型戦闘機。攻撃力はないが、旋回性能は高く、偵察にも使われることがある。

アイフォーク

シティポリスが使用する汎用戦闘機。有人機だが、フィロソマ化して無人作動している。

ブラックウイドウ

強襲用小型戦艦。左右側面に合わせて11基の砲台を持ち、上下のハッチにはホーミングミサイルを搭載していて、それらを一気に吐き出す。

モール

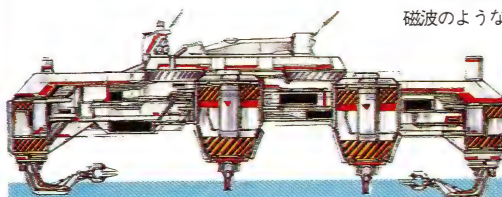
汎用大型輸送機。ホーミングミサイルや浮遊機雷も搭載可能で、戦線では爆撃機としても使用される。しかし、固定武装や運動性、スピードがなく、格好の標的にもなっている。

マッスル

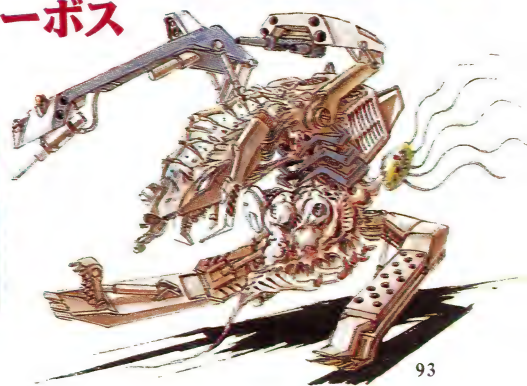
用途不明の作業用機。ゲーム中では電磁波のようなものを地上へ発射していた。

ホバー連結機

カーゴを連結した輸送機だが、迎撃用のホーミングミサイルを装備している。装甲が剝がれた後は出力不明のレーザー光線を発射。フィロソマ化の影響と思われる。

カーゴ

ゲーム中にはチラっとしか見えないカーゴ。よって、その中に何が入っているかは不明。

クリーチャーボス

フィロソマ化が進み、ファージ体に近い機体。

フィロソマ敵キャラクター集 ACT.2

ここで紹介するのは、主にフェイズ4で登場する敵だ。生態不明の、ほとんど謎の生命体ばかりだが、フィロソマ化した機械とは全く違うようだ。

ゲノム

アリスとラングの機体に影響を及ぼし、墜落させた生物がこれだ。

ケルカリア

緑色をした亜種。一度にレーザーを大量に発射する。大きさはインゲンスと同等だ。

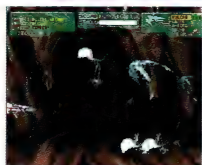
レディア

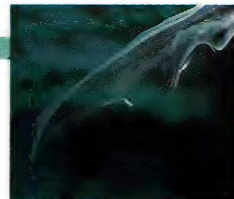
初めて現れる生物系の敵だ。しかし攻撃能力はかなり低い

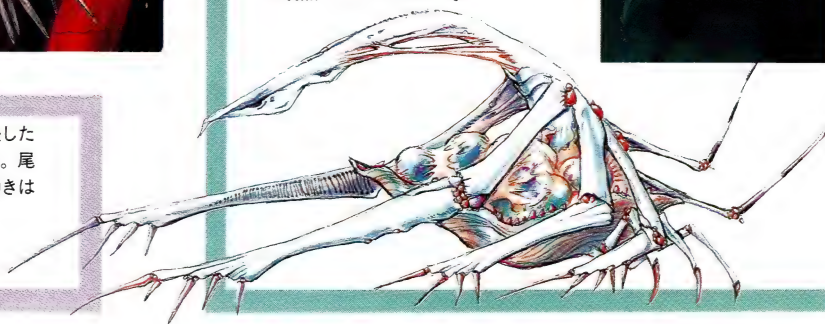
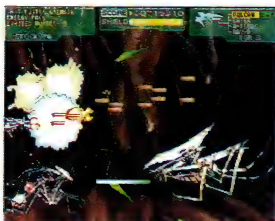
ヒドルラ

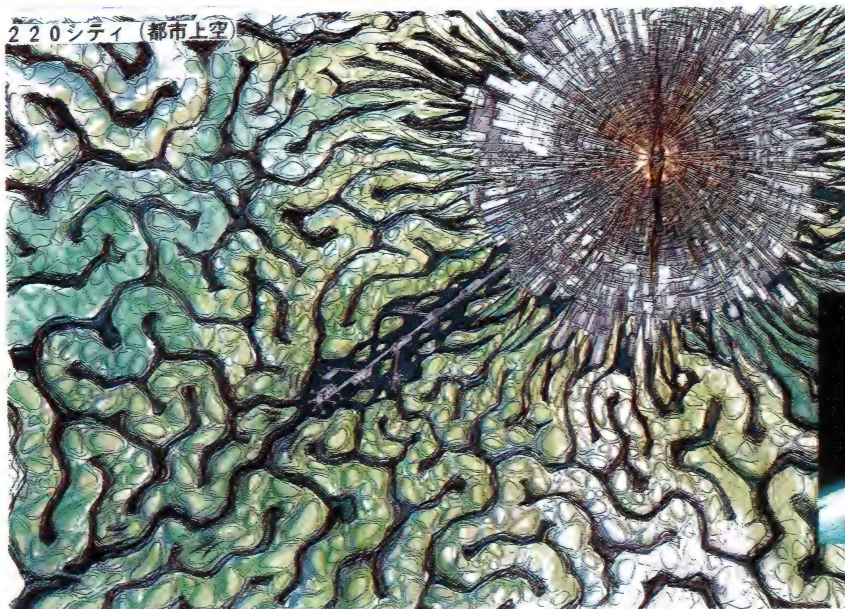
地上を歩く生物。ベリジャーとは違った生物らしい。

ベリンジャー

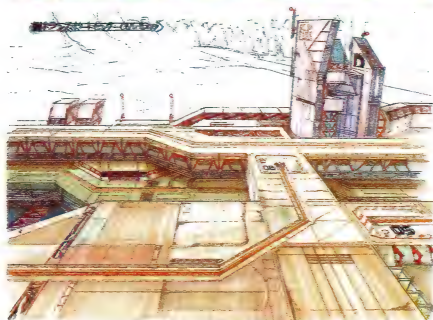
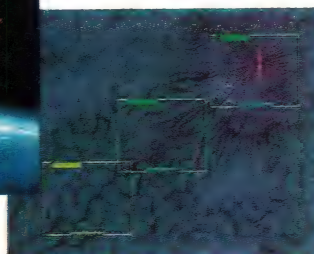
跳躍し、3方向へ弾を吐き出す。皮膚が硬質化していない。

ミラキディウム

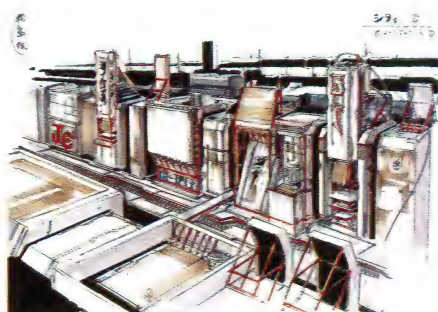
レディアが成長したもののようだが、詳細は不明。胴体にある軟質の球体群が弱点らしいのだが……。

インゲンス

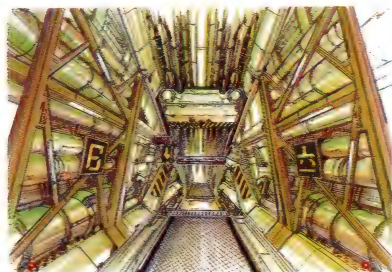
形態からすると、ゲノムが成長したものがこのインゲンスと思われる。尾らしい所からレーザーを出す。動きはそれほど速くはないようだ。

ゲーム背景［資源開発惑星ORA－194－220］

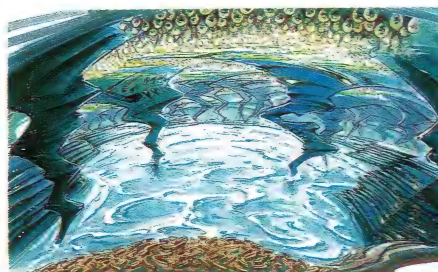
220シティ（都市上空）

惑星-220は、正式名称「資源採掘惑星ORA-194-220」と呼ばれる外宇宙の工業惑星である。都市の中央には巨大な採掘タワーが存在しており、その周囲に資源加工エリア、繁華街を含む居住エリアと円形に広がっている。また、都市の外形にはスペースポートがあり、そこで資源を惑星から運び出す。また、この都市以外に居住者はおらず、都市周囲は未開発地。採掘しているのは高エネルギー岩石で、未開発地では、それらが磁気浮遊したままになっている。

ストレガは、都市までの最短距離を一直線に進んで行く。

惑星は、宇宙から見ると蒼く発光しているかのようだ。

トランスポートセンター

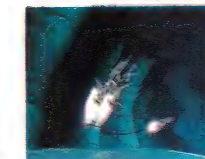
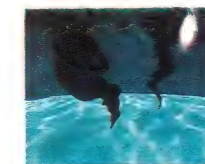
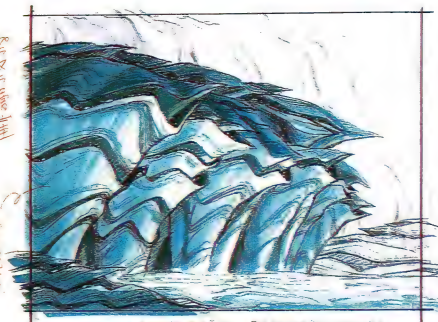
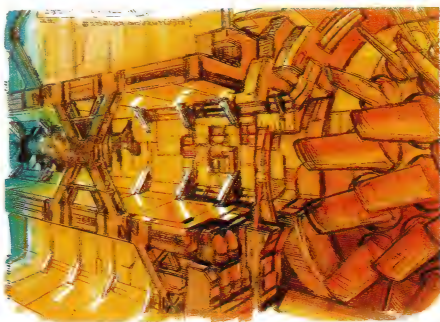
スペースポートにあるトランスポートセンター。イラストと画面を見比べて再現度を確認してみよう。

シティメインストリート

居住エリアの繁華街。メインストリートの巨大スクリーンには女性が踊っている。

タワー内エレベーター

採掘タワー内にあるエレベーター。ここを降りて行き、リアクターへと進入して行くのだ。

プラヌラ層崖

ゲームの最終ステージでもある惑星の中心部に近い地下湖。今までとは全く違った生物的な印象を受ける場所だ。透き通った湖面が美しい反面、天井の球体が不気味に光っている。ここで一体何があったのか？　それはゲームを遊んだ人にしか分からない。かなり衝撃的なエンディングとだけいっておこう。

リアクター

リアクターの巨大な放熱ファンを通過する。ダイナミックな演出だ。イラストと見比べよう。

PHILOSOMA EX INTERVIEW

高橋里華

RIKA TAKAHASHI

ドラマ、歌、バラエティと最近露出が目立っている高橋里華さんが、フィロソマに出演しているのを知っているか!? 知らなくて当然。なにせフィロソマはまだ発売前。買ったら、とりあえずフェイズ2のデモを見ればいいのだ。でもその前に、彼女のインタビューを読んでおくとなおいい。意外なPSフリークぶりに、驚くかも。

——「フィロソマ」のゲームに出演することになったきっかけは?

高橋 企画を聞いて面白そうだなと(笑)。敵でもないし、味方とかでもないし、モニターに映っているだけですから、私だと気づかないでしょうね。でも、なかなかああいう形で、ゲームに出ることはないですから、うれしいですね。

——自分でプレイして、フェイズ2まで行きますか?

高橋 途中からコツが摑めて行けるようになったんですけど、難しいですよね。今までのシューティングって、横とか縦とか一方向なのに、「フィロソマ」はいろんな角度でプレイすることができる。とまどうんですけど、逆にその難しさに燃えさせる何かがあるのではと思います。

——小園総研でゲームに触れる機会は多いと思いますが、プライベートでもゲームをするんですか?

高橋 今はPSが多いですね。「リッジレーサー」とか「鉄拳」とか。RPGって、字を読むのがイライラするんですよ。それよりもガーッとやって、すぐに電源を切れるというようなものが好きです。あと、最近Macにも凝ってて「タワー」をやりまくってます。もともと詞を書くために便利かなと思って買ったんですけど、ゲームで使われている時間が長いかも(笑)。

——6月に発売された1stアルバムは全曲作詞されたんですね。

高橋 詞を書き始めたのはここ最近なんですけど、後藤次利さんが曲先行で作られる方なので、これはこんな感じのイメージでと打ち合せして、そこに詞をつけるようにしたわけです。それでわりとパーっと書けるようになった。この1stアルバムは、サラっとした夏を感じさせる曲が揃っています。麻の感覚というか、風の感じだとか。やっぱりドライブするときのBGMとして聞いてほしいですね。

——今後の目標は?

高橋 アルバムをせっかく出したので、ライブをやりたい。今はライブやレコーディングがない時は、ドラマをやったりバラエティをやったりですけど、とにかくいろんなことがやってみたいんです。でも、一番早くやりたいのはやっぱりライブですね。

シューティングとかドライブゲームなどの、爽快感のあるゲームが好きという高橋里華さん。「フィロソマ」ではノーマル、ハードモードのフェイズ2のデモで登場。でも彼女だとはたぶんわからないんじゃないかな。

RPG

アーク ザ ラッド

Vol.2 POINT

前人気が高かったこのゲーム。発売後の評判もいいようで、前々号から募集している感想文への応募も多い。今回はその感想文発表と最後の仲間イーガが揃うまでのストーリー、そして7人全員の魔法を紹介する。

■発売中
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■5,800円

アーク一行の旅の足跡をたどる

スメリア国の辺境トウヴィル村で、聖なる炎を守り続ける神官ワイトの娘ククルは、村長にそそのかされて、精霊の山の山頂へ行く。決められた結婚から逃れるという目的のために。そしてそこにある封印の炎を消してしまう。山は吹雪となった。そのことがきっかけとなって、モンスターが出現し、すべての冒険の発端となる。

その頃村の少年アークは、家の中で父の形見の鎧と剣を探していた。自分の父がいなくなった10年前もこんな吹雪だったから、今夜山に行けば父がいなくなった原因がわかるかもしれないと思ったからだ。母に鎧と剣を出してもらったアークは家を飛び出した。

精霊の山で出会うアークとククル。アークはモンスターの攻撃で一度は気が遠くなるが、精霊によって不思議な力を得て、再びモンスターを封印する。

この活躍を聞いたスメリア王はアークをパレンシア城に呼び出し、モンスター退治を命ずる。その戦場で出会うのが気弱な少年兵士ポコだ。ポコはアークの励ましによって楽器を使ってモンスター退治ができるようになる。

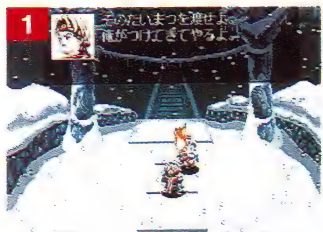
アークとポコが王様にモンスター退治のことを報告していると、今度はククルが城の前でピンチに。アークとポコはククルを助け出し、今度は3人組となって、隣国ミルマーナへ王様の使者となって向かった。

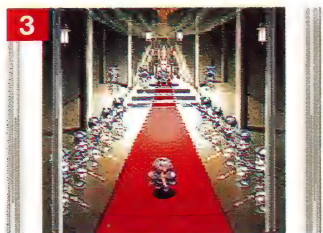
ミルマーナでは軍の将軍の妨害に会いながらも、恵みの精霊に出会うことができた。そして、自分の父の秘密を聞き出し再びスメリアに戻る。

スメリアに戻ったアーク一行は罪人トッシュと出会う。本当は悪い人ではないことを見抜いたアークは任侠の男トッシュとともにモンスターを退治する。

その後アークは生まれ故郷トウヴィルに戻る。すると村は破壊され誰もいない。呆然とするアークだが、そこに手紙が届き、今度はオルニスの丘へ行くことになる。

オルニスの丘に行くと、幻界というバトルステージに飛ばされ、そこで仙人のような老人ゴーゲンが仲間になる。

ゴーゲン、トッシュを加えて一行は5人になった。

1
精霊の山でたいまつ持って山頂に向かおうとするククル。それを引き止めアークが向かう。

2
戦場に向かったアークは草むらに隠れていたポコと出会い一緒に戦い始める。

3
アークの活躍を聞いてスメリア王がアークを呼んだ。そして王様から命を受ける。

4
牢屋につかまっていたトッシュは脱獄して、アークとともにモンスターと戦う。

5
巨大なモンスターにつかまっていたゴーゲンを助け出すと新たに仲間に加わる。

6
5人になった一行が次に向かったのは6人目の仲間となるチョンガラの店。

SCEより：アークで、ステハニー☆が一番好きなシーンは、やっぱりヤマトのゲロゲロシーン。君はもう見たかな？（ステハニー☆林）

アララトスでの冒険とチョンガラが仲間になるまで

アーク、ククル、ポコ、トッシュ、ゴーゲンの5人組になった一行は、ゴーゲンの指示によりアララトスの精霊に会いに行く。

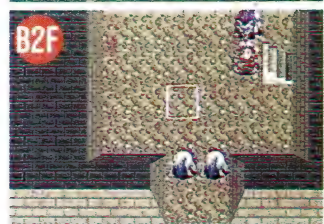
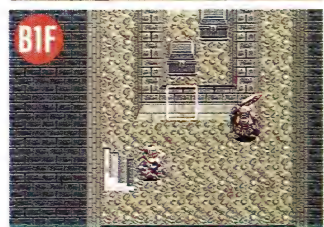
アーク一行が空港に到着すると見たこともない男が待っている。商売人のチョンガラだ。とにかく自分の店に来いというチョンガラにアーク一行はついて行く。

遺跡ダンジョンをB5Fまで下りる

アークはチョンガラの店で、この国の精霊がいる場所を教えてもらう代わりに遺跡にある宝物を取ってくるという取り引きに応じる。

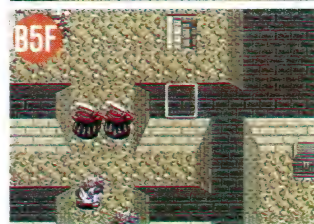
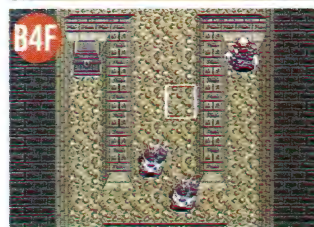
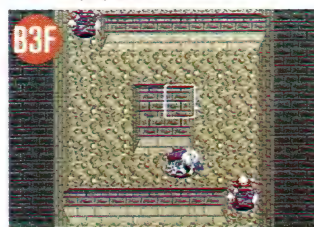
遺跡ダンジョンは地下何十階もの深さがあるが、チョンガラに渡すべき召喚のつぼはB5Fにある。それより深く進んで行けば行くほど強いモンスターが登場し、やられる危険もあるが、経験値を稼ぐチャンスでもある。深く潜行する場合は下りと上り、往復分のHPやMPを考えて行動しよう。

B1Fはファイターが（攻撃瓶を出す）3体いる。宝箱には薬草と復活の薬が入っている。

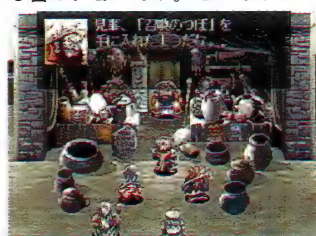
B2Fはキラードック（すばやさの薬を出す）が4体。かなり手強いので1匹ずつトッシュ中心に攻撃しよう。宝箱には大きい爆弾とすばやさの薬が入っている。

B3Fはウイッチクラフト（痛烈なハリを出す）が2体とキラードックが2体。ウイッチクラフトは攻撃魔法を使うので沈黙させよう。宝箱には技のブレスレットが入っている。

B4Fはウイッチクラフトが2体と闇法師（石解けハリを出す）が2体。下りの階段が近いのでさっさと下に行こう。宝箱には石、スリープレスカード、弱りの玉が入っている。

B5Fはソードマン（回復果物を出す）が4体と闇法師が4体いる。ここの宝箱の中に目的の召喚のつぼがある。他にしびれるりんごと小さい爆弾もある。

雑然としたチョンガラの店で取り引きする。

召喚のつぼをチョンガラに渡すと……

アークはチョンガラの店に戻り召喚のつぼを手渡した。チョンガラはつぼを虫眼鏡で調べたあと、アークになぜ金儲けでもないことをするのかと聞いてくる。そしてククルに「損得ばかりで人は動かない」と言われ、ふと昔のことを思い出す（回想シーンになる）。

遺跡ダンジョンで宝を見つけ出し喜ぶチョンガラ。ところがモンスターに取り囲まれてしまう。そのとき風のようにある人物が現れて、あっという間にモンスターを倒してくれる。チョンガラは礼を言うが宝はやらんという態度をとった。その男は「人は欲望の為だけに生きるのではない。近く欲望の為でなく戦う少年が現れるので協力してほしい」と言う。チョンガラは約束はしなかったのだが……。

チョンガラの店に戻って遺跡ダンジョンで取ってきた召喚のつぼを渡す。

しげしげと召喚のつぼを見るチョンガラ。さすがに損得ずくで動く男らしい。

遺跡ダンジョンで何かを見つけたチョンガラ。興奮している。

ところがモンスターが2体現れチョンガラは逃げ場を失ってしまった!!

風のように男がやって来てあっという間に倒してくれた。

助けてもらってお礼を言うチョンガラ。だが、宝物は渡せないとも言う。

アゼンダ高地でのバトル

チョンガラの案内で一行はアゼンダ高地に。ここにいるジャイアントバット、シードレイク、スタンゴーレムという敵をすべてやっつけると、光の精霊に会える。

すべてのモンスターをやっつけると、出口に辿り着き一行は光の精霊に会いに行く。

光の精霊との出会い

アーク達5人とチョンガラ、そしてチョンガラのつぼから出てくる召喚モンスターの力によってアゼンダ高地のモンスターはすべて倒した。そして、そこを脱出してアゼンダ高地の外に来ると、そこで光の精霊と出会うことになる。

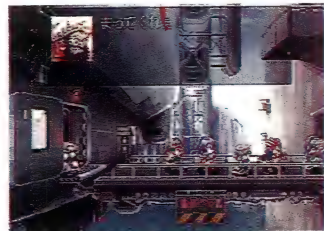
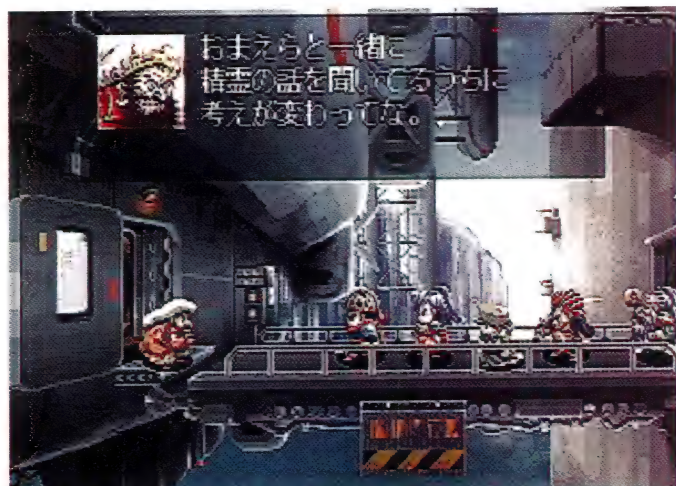
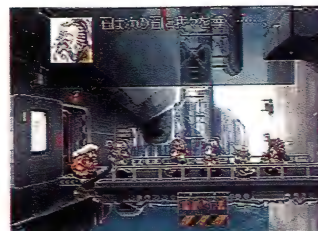
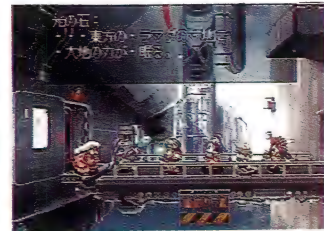
光の精霊はアークがここまで来てくれたことを喜びつつも、人間達が精霊の存在を忘れて、自然を破壊し、ねじまげて、自分達の王国を築き上げていったことを非難した。そして人間の代表としてアークに願いを言った。他の精霊達を封じ込めているモンスターを倒して、彼らを解放し、その声に耳を傾けてほしいと。最後に光の精霊は光の石と王様の像をくれた。

チョンガラが仲間になって出発

家来の手柄を自分のものにできるという王様の像を光の精霊からアークが受け取ったのを見て、チョンガラが騒ぎ出した。「わしのもんじゃ、わしのもんじゃ」と。このアクセサリーはチョンガラ専用で、装備すると召喚モンスター達の行動すべてが経験値としてチョンガラに入ることになる。アークはチョンガラに礼を言い空港に向かう。チョンガラは宝が手に入ったので店に帰った。ところが店先でチョンガラは悩み始めた。「確かに宝は手に入ったが……」。

アーク一行が空港から出発しようとしたとき、「待ってくれ、わしも連れてってくれぇ！」と叫びながらチョンガラが走ってきた。損得でしか動かないはずのチョンガラがなぜ、とアークが疑問を口にすると、「おまえらと一緒に精霊の話を聞いているうちに考えが変わってな、まあいいじゃろうが。わしのつぼのモンスター達は頼りになるぞ」と答える。結局チョンガラは6人目の仲間となり、次の目的地に向かうことになる。

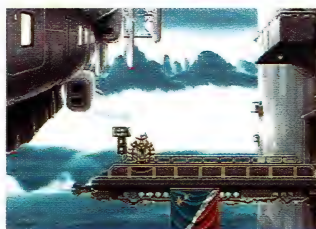
自分にしか装備できない王様の像が手に入り大騒ぎするチョンガラ。

店先で悩み始めるチョンガラ。損得だけでしか行動しないはずだったのだが。

空港に着いたアーク一行の後からチョンガラがすごい勢いで走ってくる。

なぜアーク達と一緒に行動しようと思ったのかを語るチョンガラ。ちょっと照れくさそうな感じ。

次の目的地は手に入れた光の石に聞くことによってわかる。聞くのはゴーゲンの役目。

今度の目的地は東方のグレイシーヌ。ラマダの地に何かがあるようだ。

グレイシーヌで7人目の仲間イーガと出会う

スメリア、ミルマーナ、そして アララトスと冒険の旅を続けてきたアーク一行は、チョンガラを仲間に加えて今度は大陸の東方に位置する国、グレイシーヌに向かう。この国で最後の7人目の仲間であるイーガと出会うことになるのだが、そう簡単には仲間になってくれそうもない。

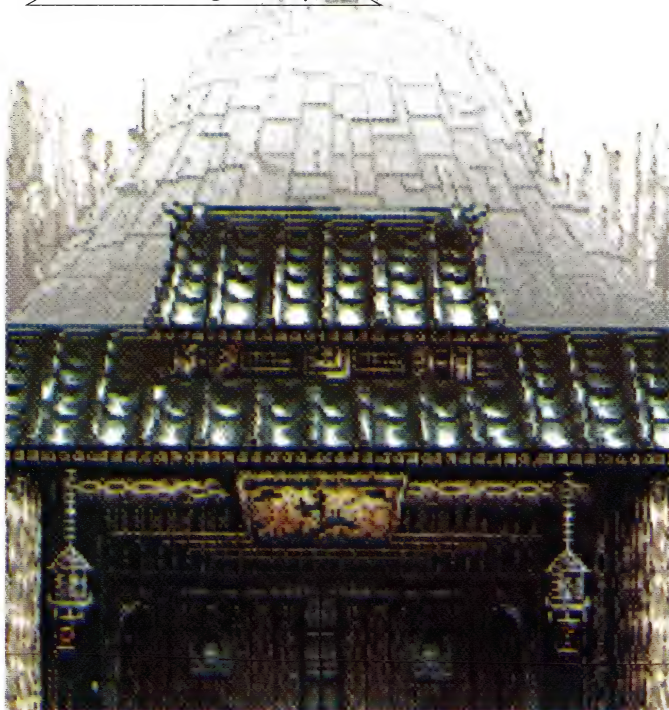
ラマダ寺にアーク一行到着

グレイシーヌ空港に到着したアークはチョンガラに、ラマダにいる不思議な一団について尋ねる。この一団はこの国に2000年間受け継がれている拳法を、ラマダ教という教えのもとで修行に励んでいるという。そこで、その一団のいるラマダ寺に向かうこととなる。

霧に霞む渋い雰囲気のグレイシーヌ空港。

修行に励む僧侶達の集団がいるという。

寺では大僧正がアーク達の到着を知る。

ラマダ寺全景

イーガがアークと1対1で

アーク一行が、ラマダ山の精霊を救出する目的で寺に近づきつつあることを知った大僧正は、なにやら大きな力を感じて、イーガを呼び出した。大僧正はイーガに、アーク達が大教典を奪いにくるので、それを防ぐように言う。その言葉を信じたイーガはアーク一行の前に立ちふさがる。

アークはイーガに、精霊に会いたいだけだと言うが、イーガは信用しない。そしてどちらの主張も譲れないということでバトルになってしまう。しかし、そのまま全員で戦って多くの死者が出るのを防ぐために、ゴーゲンの提案で、1対1でアークとイーガが戦うことになる。イーガはそれを承知し、アークとイーガの壮絶なバトルが始まる。

大僧正に呼ばれたイーガはアーク一行を迎え出る。両者はしばらく話をするが、結局戦うしかないことになり、ゴーゲンの提案によりアークとイーガの一騎討ちということになる。イーガはかなり強いので、きわどい戦いになるだろう。

大僧正とのバトル

アークがなんとかイーガに勝利するとゴーゲンがイーガを説得する。自分達はイーガ達が大切にしている大教典を奪いにきたのではないと。教え通りの修行でひたすら体を鍛えてきたイーガ。しかし、その教えはいつの間にか歪められてしまっていたようだ。ゴーゲンは大僧正と話がしたいとイーガに提案する。イーガは案内すると言ってくれる。

大僧正の部屋にイーガとともにアーク一行は入る。それを見た大僧正はイーガを裏切り者扱いするが、ククルの持つ鏡の力によって大僧正の正体を突き止めるのだった。今度は正体を現わした大僧正とアーク達の戦いになる。

アークに負けたイーガは素直にゴーゲンの言うことを聞き、アーク一行を案内する。

大僧正の部屋にやってきた一行。大僧正はイーガのことを裏切り者扱いする。

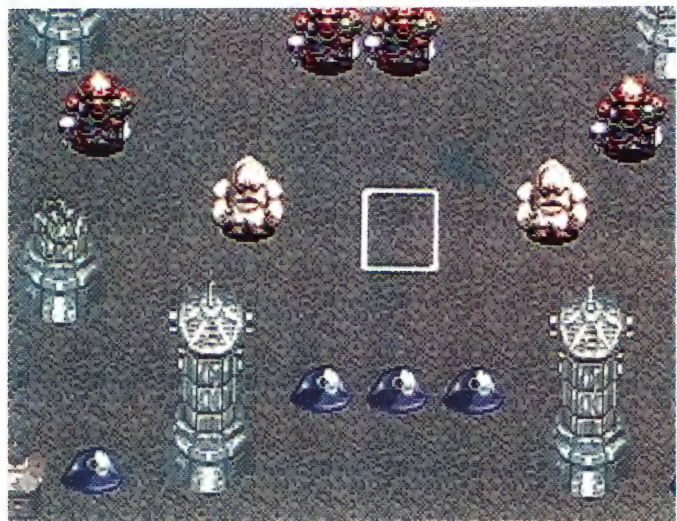
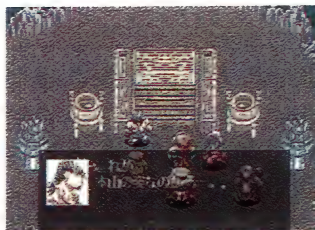
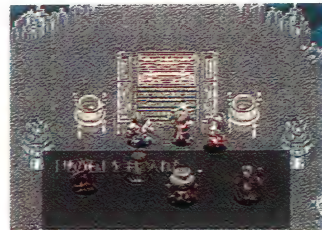
ついに、ククルの鏡の力によって正体を現わし始めた大僧正。

大僧正とその手下達モンスターとのバトルシーン。

大僧正をやっつけたあと、呆然としてしまうイーガ。

ラマダ山頂へ向かう

目的を忘れ、鍛えて強くなる事だけに執着したイーガにつけ込んだモンスター。しかし、そのモンスターをやっつけ、ようやくラマダ山頂まで行けるようになる。

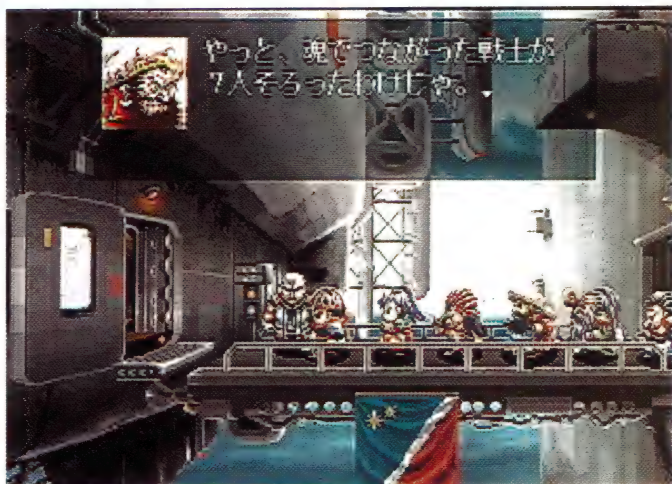
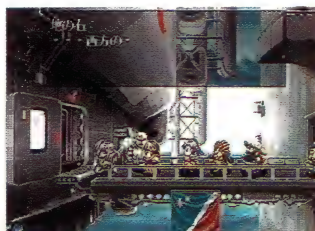
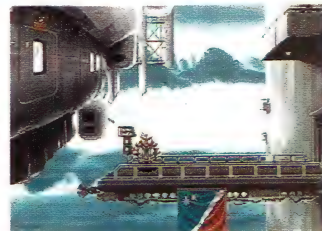
だが、そこにもモンスターがいてバトルになる。そしてモンスターを全滅させると、地の精霊が出現する。そして、アークに地の石を渡してくれる。

強敵でいっぱいのラマダ山。やる気をなくさせるモンスター、野生ヘモジーなどをやっつける。

大僧正がモンスターに乗っ取られてから、荒れてしまってこんな姿になった本山。

地の精霊と出会える。アーク達は精霊に技を悪用しないように約束し、地の石をもらう。

イーガが仲間になり出発

ラマダ寺の門の前に一行は戻った。するとイーガが同行したいと言ってくる。自分が30年間の修行で失ってしまったものを、アーク達と旅することによって取り戻せそうな気がするからと。アークとしてもかなり強力な助っ人なので異存はないところ。

イーガは寺の弟子達に別れの挨拶をする。「自分はアーク達と同行する。この寺はいつの間にかいまわしい寺になり、もうここで教えることは何もない。これからはそれぞれ自分達の道を探してほしい」。弟子達は「自分達の中にあるのは、邪悪なものだけではない。イーガが自分の間違いを正す事を、恐れない勇気を教えてくれたので、イーガが戻ってくるまでこの寺を守る」と言う。イーガはひとこと礼を言い残して旅立った。

空港に着くと、チョンガラがうれしそうに言う。「やっと、魂でつながった戦士が7人揃ったわけじゃ」。冒険はこれからが本番だ。ゴーゲンが地の石に次の目的地を聞き出し、出発だ。

ラマダ寺の門の前に戻ってきた一行。イーガが同行したいと言ってくれる。

これでやっと全員が揃った。チョンガラがすごくうれしそうにそれを宣言する。

地の石に次の目的地を聞くゴーゲン。そしてそこへ行くために飛行船に乗り込む。

イーガが仲間になったグレイシーヌを離れる飛行船。この後まだまだ冒険は続く。

7人の仲間達の全魔法公開

7人の仲間それぞれが個性的な魔法を使えるこのゲーム。今回は全員集合するところまでのストーリーを紹介できたので、この7人全員の魔法のグラフィックと効果を解説しよう。

アーク

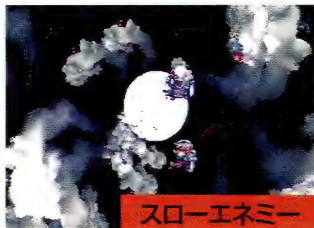
攻撃面と防御面、両方の魔法のバランスがとれているキャラクター。どちらかといえば攻撃魔法が得意だが、HPを回復させたり、毒を取り除く魔法も使えるので、1人になってしまっても戦っていける。魔法のグラフィックもかなり豪華。

ゲイルフラッシュ

異空間から光の弾を呼び寄せて、一定範囲の敵キャラクターにダメージを与える。

バーングラウンド

一定の範囲に溶岩の床を発生させて、敵キャラクターにダメージを与える魔法。

スローエネミー

一定範囲の敵キャラクターの敏捷度を下げて、戦いを有利にする魔法。

トータルヒーリング

異常になったステータス（毒や麻痺など）とHPを回復させる魔法。

メテオフォール

隕石を落下させて、一定範囲の敵キャラクターにダメージを与える魔法。

ククル

攻撃力はあまり期待できない。しかし多彩な回復魔法を使って、仲間の援護にまわるとかなり使えるキャラクターだ。移動力も高くレベルの低い時からかなりの距離を歩いて味方を援護できる。レベルが上がると強力な攻撃魔法が使えるようになる。

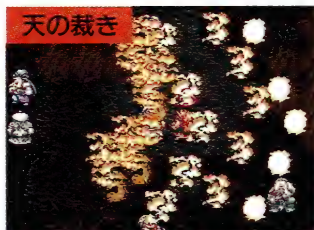
キュア　味方や自分のHPを回復する魔法。成長すると強力に。

デポイズン　味方や自分が受けた毒を中和する魔法。

サイレント　敵キャラクターの魔法を封じることができる。

リフレッシュ　異常になったステータスを回復する魔法。

リザレクション　戦闘不能になった味方を復活させる魔法。

天の裁き

ククル唯一の攻撃魔法。天使の力を借りてレーザーで敵キャラクターを攻撃する。

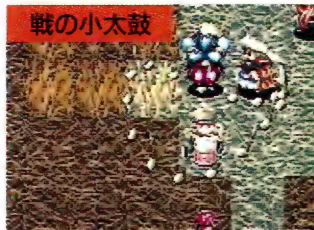
ディバイド

敵キャラクターからHPを吸収して、味方に分け与える吸血鬼っぽい魔法。

ポコ

最初の頃は防御力が低く、ついつい敵の餌食になってしまうことが多いキャラクター。味方の戦闘能力を上げたり、敵の敏捷度を下げたり、攻撃の補助的な魔法が序盤では得意。

しかし、成長すると直接敵キャラクターにダメージを大量に与える魔法を次々と覚えて、なかなか頼もしい。しかし、腕力の方はなかなか成長しない。やはり攻撃は魔法頼みだろう。

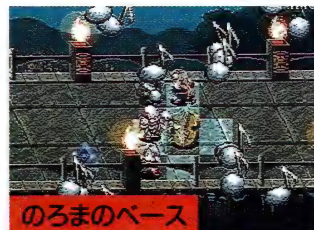
戦の小太鼓

ポコの周囲にいる味方キャラクターの攻撃力を上げることができる魔法。

へろへろラッパ

大量の爆弾を発射して敵キャラクターを攻撃。また一定の確率で敵の目をくらますこともある。

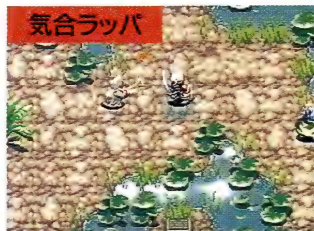
癒しの竪琴

ポコに接近している味方キャラクターのHPを回復することができる魔法。

のろまのベース

ポコの周囲の敵キャラクターの敏捷度を下げることのできる魔法。

荒獅子太鼓

狙った方向の敵キャラクターを貫通する波動レーザー弾で攻撃する魔法。かなり派手。

気合ラッパ

ラッパから赤い弾を出し、敵キャラクターに向かって攻撃していく魔法。

韋駄天のオカリナ　ポコの周囲にいる味方キャラクターの敏捷度を上げることができる魔法。この魔法を使うと攻撃のチャンスが増えることになる。

向き直りの笛　一定範囲の敵キャラクターと味方キャラクターがポコと同じ方向に向き直る魔法。こうすると作戦が立てやすい。

トッシュ

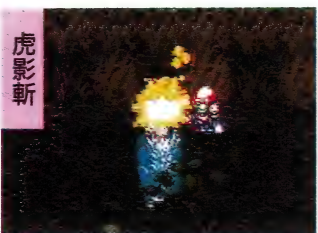
任侠の男らしく、すばやく移動して攻撃できるという、切り込み隊長的役割ができるキャラクター。魔法は下の４種類しかないが、どれも攻撃タイプの魔法で、抜群の攻撃力を誇る。

ビジュアル面でもドデカイ漢字が画面いっぱいをグルグル回りながら登場し、度肝を抜かれる。

標準装備の日本刀とともに戦っていくと、かなりの敵モンスターをやっつけることになるので、成長も早く、より強くなっていく。序盤ではかなり頼りになる。

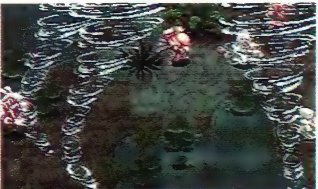
桜の花を画面に舞い散らせてから、刀によって敵キャラクターにダメージを与える。

トッシュのいるマスの前方２マス先の敵キャラクターを障害物を越えて攻撃する魔法。

刀で斬りつけたあとに、敵キャラクターを麻痺させてしまう魔法。

敵キャラクターに向かって走り込みながら斬りつける攻撃。いったん下がってから前進。

ゴーゲン

防御能力はまあまあだが、老人ということもあって、戦闘能力はあまりない。しかし、経験が豊富なので魔力が強く、もっとも強いキャラクターかもしれない。ただ、回復魔法がないので、１人生き残っても戦っていけない。魔法のビジュアル、サウンドとも、もっともハデだ。

一定範囲を炎で包み込み敵を攻撃する魔法。

一定範囲に風を巻き起こして、敵キャラクターを攻撃する魔法。まるで竜巻。

吹雪を呼び寄せて、氷によって一定範囲の敵キャラクターを攻撃する魔法。

一定範囲に雷を落として敵キャラクターを攻撃する魔法。電気ビリビリ!!

ドリームノック　一定範囲にいる敵キャラクターを眠らせる魔法。
ヒートウォール　炎の壁が出現。他の魔法と組み合わせて使う。
テレポート　ゴーゲンの周囲にいる味方とともに瞬間移動する。

チョンガラ

自分自身の攻撃能力はほとんどないが、呼び出す召喚獣はそれぞれが非常に役に立つ能力を持っているチョンガラ。一度呼び出した召喚獣は独立して動くので、呼び出すたびに仲間が１人ずつ増える感じになる。ストーリーが進むにつれてチョンガラの召喚獣は次々に増えていって、ご覧のように６種類にもなる。

３体１組の小さな召喚獣。使いやすい召喚獣で、回復魔法、キュアを唱えることができる。

床造りの能力を持つ。どこでも普通の床にして、誰もがそこへ移動できるようになる。

敵に触れることで、戦意を喪失させることができる召喚獣。見た目もやる気ない感じ。

となりあった敵キャラクターに乗り移って、基本能力をコピーすることができる召喚獣。

それぞれ単体でも行動できるが、ペアで敵キャラクターを挟み込み、両側から挟み打ちにして攻撃する特殊能力を持っている。この特殊能力の威力はかなり強力。

イーガ

30年にわたる肉体の鍛練の成果で、腕力は最強。打たれ強く、攻撃力が高いので、イーガを前面に立てて攻めていこう。６種類の魔法もすべて攻撃系だ。

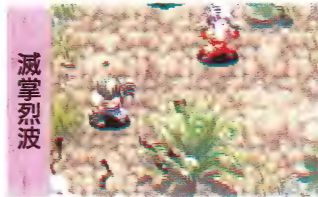
後半は７人で戦っていても、イーガの腕力が強いせいで、結局敵を倒すのはイーガであることが多くなる。それだけに成長も早く、さらに強くなってしまう。

退魔光弾とペアで使う。一定範囲の敵を動けなくして退魔光弾の目標とする。

竜巻を発生させて、周囲の敵キャラクターを空中に巻き上げて攻撃する魔法。

心眼法でロックした敵キャラクターに、光弾を発射して攻撃する。

イーガ自身の残像を作り出し、その残像を敵キャラクターにぶつけて攻撃する。

イーガの周囲４マス内にいる敵キャラクターに対してグルリと回し蹴りをする。

イーガとレベル差が一定以上離れた弱い敵キャラクターを気合で消し去る。

読者のP.S.R. PLAY STATION REVIEW〈アーク ザ ラッド編〉

6月30日㈮にソフトが発売されたにもかかわらず、次の月曜日には手紙の山。その中から語りが入っているのをピックアップして掲載！ キミはどう思う？

感情移入ができた!!

ストーリーへの力の入れ方が半端でなくすごい。喋りまくるキャラのおかげで感情移入しやすかった。（岐阜県／高砂秀利さん）

トッシュがカッコイイ!!

すごくいいです。何といってもビジュアルシーンの美しさ。もうアニメーションを超えてますよ、マジで(笑)。キャラクターも個性的だし。トッシュがサイコーにカッコイイ！ 声もシブイ！ チョンガラはよく喋るし、頭でツボを回すのが１番笑えますね。ククルも気が強くって良し！ アークはあまり喋らないけど（主人公のわりには）強いし、お気に入りです。魔法はゲイルフラッシュ、技では桜花雷爆斬がスゴク好き!!キレイで見とれてます。アイテムはわけ分かんないのが多くて(泣)。ククルの言うとおり、アイテムに詳しいキャラクターがいたら良かった。まだまだ遊びます。お気に入り１番のトッシュ描きました。（愛媛県／堀　直樹さん）

これぞまさに大感激!!

アーク、その世界と夢の彼方。「こいつはヘビーだ……」。遊んで初めてそう思い、その想いで完結したゲーム、いやドラマともいうべきか。〝２次元のＲＰＧに飽きてきた〞という一般的なＲＰＧへの飢えを満たしてくれる。ゲームはドラマだけに終わらず、その壮大な世界は、たとえ完璧ではないにしても、プレイステーションというハードの力を想像以上に引き出し、画面の向こうから訴えてくるスタッフの血と汗と涙の努力に私は言葉を失った。

現代を表現するかの如き機械の席巻する世界、自然を破壊し滅びへの道を歩む人類、そして、その中で息をひそめている精霊達。ミルマーナに着いてすぐ、剣を持つアークと背に銃を持つ兵士との違和感が素晴らしいスタッフのセンスと、独特の世界観により、見事に調和した姿は、ＲＰＧファンにとっては感涙にむせってしまうだろう。ストーリー、バトル、それらにはあるリズムが存在し、「アーク　ザ　ラッド」は最高のリズムを持ち合わせている。

小賢しい金銭感覚を吹き飛ばして、なお余りあるそのパワーは、私を惹き付けた。重厚なサウンドは世界への感情移入を促進させ、雄大なその世界を、２次元の世界にではなく、まさに己の目の前へと拡大させていき、麻薬的効果さえも有する。アーク達７人の英雄は少なくとも私の目の前で生命を受け、生きていた。個性に輝き、悲しみ苦しむ姿があった。今一度、私は思う。「こいつはグレートでヘビーだ……」と。

現プログラマーの私には、すべてとはいわないまでも、スタッフの長き苦悩とプログラムとの死闘を垣間見たような気がするのだ。それだけに、この「アーク　ザ　ラッド」にはスタッフの想いが込められているのだろう。尊敬に値する。少しの休養の後、私は心の底からアーク達のこれからを期待していくとします。

こんな素晴らしいゲームを作り出してくれたスタッフの皆さんに私は感謝したいのです。こんな時代だからこそ夢を与えてくれるこの仕事は大切です。がんばってください。この想いがどうかこの場にとどまらず、スタッフの皆さんに届いてくれたらと思います。（広島県／頼経照仁さん）

茨城県は河内麻美さんの作品。かわいいククルの姿を描いてくれました。

愛媛県の堀直樹さんの作品。トッシュが一番のお気に入りとのこと。

こちらも河内さんの作品。仲間７人を全員きれいに描いてくれました。他の人もがんばれ。

アーク タイムトライアル開催

前号でも告知したように、アークのタイムトライアルを募集しています。ルールは簡単、最も短時間でクリアするだけ。入賞者には、豪華賞品を進呈します。

応募方法は、VHSのビデオテープに、ラストボス前のセーブ画面からラストボスを倒すまでを録画して、編集部「アーク　タイムトライアル係」まで送ってください。

なお、ビデオテープには、住所、氏名、電話番号、クリアタイムを必ず書いてください。

タイムを縮めるコツは、戦闘を効率的に行うこと。この際、アイテム類は無視のボス一点狙い。

引き続き感想を募集します

アークをプレイした感想も引き続き募集しています。大絶賛のみならず、こうした方がいいのでは？といった感想でもＯＫです。イラストももちろん募集中です。採用者には全員、アーク特製ポスターをプレゼント。

宛て先は、〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6　平田ビル2F
ソフトバンク(株)
THE PLAYS-TATION編集部「感激！　アークザ ラッド」係まで。

なお、タイムトライアルビデオの受け付けもこの住所です。

1人遊び大好きミュージシャンがゲームを語る

高木王子のPS研究報告書

その1．PS購入&A．Ⅳ．編

これは、豊かなPSライフを送る全ての方にお届けする、「PSの正しい(?)遊び方」的、一考察である。

ついに念願のプレイステーションを手に入れた！

とある駅のガード下、電話ボックスの中でDr．K氏に電話した。町は夕暮れ時、帰宅途中のサラリーマンやOLでごった返していた。Dr．K氏が、僕に指令を出す。
「1人遊び研究員1173号、今度の指令は、ハード機器〝プレイステーション〟と専用ソフト「A列車で行こう4」通称A．Ⅳ．を購入し1人遊びに関しての研究結果を報告せよ。なおそれに対する必要経費、並びに購入時における領収書に当局は一切関知しないので、そのつもりで」

というわけで、僕は念願のプレイステーションを、自腹は切ったものの、手に入れることになった。全くの初心者というわけだが、こちとらスペースインベーダーの時代から荒波にもまれてきたプライドがある。最新技術を駆使したゲーム機器だからといって、なめられてはいけない、てなこと云っても力んでも、店での購入時にはやはり緊張してしまった。さっそく研究室に持ち帰り、ワクワク、ドキドキしながら配線し、電源を入れて、CDを回した。ジャン！　テレビにプレイステーションのロゴが映り、続いてA．Ⅳ．のオープニングが起ち上がった。何ともこの緊張感は、やめられまへんな、である。とにかくマニュアルを読みつつ、ゲームを進めていった。もともとシミュレーション系ゲームを好んでやっていた僕としては、予想通り、寝る間も惜しんでハマってしまった。おかげで、この忙しい最中、箱庭作りに何時間費やしたことか。

考えてみると本来この箱庭作りというと、ジオラマや、実際の模型やミニチュアを使ったものを想像する。戦場を舞台に戦車、戦艦、戦闘機が動きまわったりするものだった。博物館や超金持ちの家に行くとあったりして、幼い頃は憧れたものだが、何せお金とスペース、そして時間がぜいたくに必要なので。我々一般庶民には、考えもつかない、高級なお楽しみだったわけだ。

ところが今はテレビという便利な製品の中に、次々と進化していくゲーム機器のおかげで、僕みたいな貧乏長屋の小倅でも、箱庭を楽しめてしまうのだから、やっぱりすごい！はっぱは、にがい！　カッパはうがい！

……さてA．Ⅳ．の話だが、以外とおもしろかったのがバスで、複雑な交差点の中を、1つのバス停を中心として、複数のバスを走らせるのは、パズルみたいで結構盛り上がった。テレビとにらみあって、指で経路をたどったり、正面衝突している（！）バスを出したり引っ込めたり。最初の頃はこれで、道路を何度も引き直して「資金が底をつきました」と、黒字決算もどこか暗い面持ちの経理部長が、さらに重苦しい表情で出てくるのを何度も見てしまった。飛行機の浮遊感も何とも直線的で、なんか良い。だからなるべく右上か左下に空港を作って、飛んでる飛行機を、必死にスクロールして追いかけるという、非常に上品でおくゆかしくもある技を身につけた。しかし一番最初に空港を作り、一番機が着陸した時は感動して、涙ちょちょ切れもんだった。

あと楽しかったのが、船。これも飛行機同様、ななめにしか進めないので、入り江の奥深くに無理やり港を設置すると、貨物船が左右の航路に対して、横向きに進みながら、一生懸命やってくるのが、とてもけなげでうれしかった。残念なのは、大好きなバスが20台しか使えないことと、サンタクロースをちゃんと見ていないことくらいかな。タワーの管理人は、業界人っぽいし、遊園地支配人とホテルの支配人はスケベそうだし、都市考古学者は巨人びいきの解説者みたいだし。あ～、A．Ⅳ．は楽しいな。プレイステーションは愉快だな。そして次回につづく。

最近10日間の平均睡眠時間2～3時間……以上1人遊び研究員1173号。

研究中（いちおう）の僕。この真剣な表情を見よ。もちろん地方へ行くときもプレイステーションは手放しません。

今月のINVOICEのどんな動き？　こ～んな動き

2ndアルバム「Cycles of History（サイクルズ・オブ・ヒストリー）」が先月発売になりキャンペーンでムチャクチャ忙しくなってきた今日このごろ。全国をいろいろ回ると当然、事件が起こるのですが。大阪キャンペーンでは財布を新幹線の中に置き忘れ貧乏な夜を迎えたり、大分ではホテルから近くのラーメン屋まで30分以上歩いたり（全然近くないっつーの）村山首相の実家を訪ねたりで、各地で感動（迷惑？）の嵐を巻き起こして来ました。

さてINVOICEは私高木とギターの松井の2人のユニットですが、とうとう2人を生でたっぷり見ていただけるチャンスがやってきました。8月7日になんと大阪W'OHOL（ウォー・ホール）でライブをやります。

また子供から大人までためになるこれぞ歴史の決定版「地球各地のデキゴト史大全」を各地のCDショップで配布中。先着順なのでなくなり次第終了になりますのでご注意ください。学園祭にもぜひ呼んでくれるとうれしいかも。お便り待ってまーす。
お問い合わせは、フルーツガム・カンパニーTEL03-3402-8986まで。

こんな仲間たちとキャンペーンで全国をまわっています。僕の左後ろに立っているのがギターの松井くんです。

発表！PS論文大賞

ザ・プレイステーション

最優秀新人賞	東京都・森本　哲
SCE賞	京都府・前田崇之
The PlayStation賞	岩手県・阿部　真
佳作	東京都・飯島陸太/富山県・稲田隆史 広島県・竹崎祥英/三重県・杉山浩之 東京都・大塚法幸

応募総数113通の中から、ついに決まったPS論文大賞各賞。開催当初は「応募してくる人はいるのかな？」くらいに考えていたわりに、締め切り延長効果もあってガシガシ増えてしまった。このくらい〝本気の作品〟が大量に集まるのなら、もっと大げさに、もっと派手にしてもよかったのでは？と反省している。応募いただいた方々に、この場を借りて感謝したいと思う。今回、各賞を受賞した人は9人。残念ながら選外となった人も多かったわけだが、これにめげず、今後も応募してきてほしい。第2回は、年末をめどに募集する予定。テーマは未定。近々告知を打つので、弊誌を欠かさず御愛読いただきたい。

最優秀新人賞 東京都・森本 哲
「次世代ゲーム論 フラクタルゲームのすすめ」

君はゼビウスを知っているか？

かつて「ゼビウス」という伝説的なゲームがあったのを覚えているだろうか。プレイステーションの人気ゲーム「リッジレーサー」の発売元として知られるナムコから、1983年の1月にこのゲームは発売され、大反響を巻き起こした。これから「次世代ゲーム」を論じようというのに、なぜそんな古いゲームを取り上げるのかと疑問に思われるかもしれない。しかし、この「ゼビウス」というゲームの登場は、ビデオゲーム界における重要なターニング・ポイントであったし、これからのゲームを考える上でも興味深い示唆に富んでいるのではないかと、私には思えてならないのだ。

まず、このゲームの内容を簡単に説明しよう。このゲームは、ソルバルウという戦闘機を操縦し、対空攻撃用の武器「ザッパー」と対地攻撃用の兵器「ブラスター」という2種類の武器を駆使しながら、次々と画面に現れるゼビウス軍を破壊するという、縦スクロール型のアクションシューティングゲームである。

その後の多くのシューティングゲームは、この「ゼビウス」を原型としていると言っても過言ではない。現在のゲームシーンの現状と同様、新製品の商品としての有効期間は数カ月程度が相場であった業界で、この「ゼビウス」は異常なほどの人気を長期間にわたって維持し続けることができたのである。

これほどの人気を得ることができた理由は2つある。1つは、この「ゼビウス」がこれまでにないほどストーリー性に富んだものであり、プレイヤーの好奇心を強く刺激し続けることができた点が挙げられる。敵キャラクター1つ1つに至るまで、細かな設定が設けられていたり、ナスカの地上絵がゲームの背景に盛り込まれていたりと、単にゲームマニアにとどまらず、SFマニアにさえ十分なほどの内容の豊かさが「ゼビウス」にはあったのである。このため、結果として顧客層をも著しく広げる事に成功したのだった。

もう1つの理由は、この「ゼビウス」というゲームが、これまでにないような遊び方の可能性を秘めていたという点が挙げられる。この第2の理由は、前に挙げた理由よりも「ゲームの魅力」の上では決定的な重要性を持っている。この点は、現在中央大学総合政策学部の教授である中沢新一氏の著書『雪片曲線論』の中で明確に指摘されている。引用してみよう。

……「ゼビウス」がかつてない水準に到達しているとしても、単にプレイヤーが敵ゼビウス軍の飛行物体や地上目標を破壊し高得点を重ねていくことだけ熱中しているのだとしたら、このゲームの見かけの新しさなど、たかだか意匠にすぎないのではないかと疑ってみることもできる。（中略）プレイヤーが高得点をあげることばかりに熱中しているのだとしたら、確かにその通りだ。だが、実際には、新しい世代のゲームフリーク達は「ゼビウス」という傑作を通して、これまであまり前例がなかったようなビデオゲームの楽しみ方を発見しつつあるのだ。ひと通り高得点をあげることができるようになった子供達の「敵」は、もはやゼビウス軍ではなくなる。新しいゲームフリーク達の次なる戦いは、このビデオゲームを成り立たせているコンピュータ・プログラムそのものとの間に、繰り広げられることになる。すなわち、「隠れキャラクター」の発見、プログラム中のバグ（虫）やCPU間のデータ転送のプロセスで時たま発生する「怪現象」や「珍現象」の発見などに、ゲームフリーク達の関心は移ってきたのだ。（雪片曲線論より）

フラクタルゲームについて

ここで中沢氏により指摘されていることは、コンピュータゲームのみに留まらず、ゲームというもの全般における極めて重要なファクターを包含しているのではないだろうか？　つまり、そのファクターとは、「あらかじめ用意された本筋とは全く異なったところでプレイすることができる」という可能性である。例えば、囲碁や将棋について考えてみてほしい。単純な升目と、碁石や駒と、わずかなルールの下で行われるあれほど単純なゲームが、なぜ時代を超えて多くの人々を惹き付けずにはおかないのか？　それはこのゲームのシステムを制作した人物の意図を完全に超えた世界の下で、プレイヤーは勝負することができるからであり、その限定的な空間の中で、自らの「信条」、さらには「哲学」のようなものさえ演出することができるからである。すなわち、もはやそこではゲームは単なる遊びではなく、個人のアイデンティティ形成の実現さえをも可能にして

いると言えよう。
「プレイヤーが制作者の意図を超えた世界でゲームすることへの可能性」というのは、少々長ったらしいので、このような可能性の内在を「フラクタル」という概念として提起したい。この言葉には「誤差」だとか「中心を外れたもの」を大切にしようというニュアンスが込められている。すると、この後に登場した「スーパーマリオブラザーズ」にせよ、「ドラゴンクエスト」にせよ、「フラクタル」であることが大ヒットの鍵であったとは言えないだろうか。あらかじめ用意されたシナリオを終わらせた後も、自分なりに追求する余地が残されていることが重要なのだ。
「ストリートファイターⅡ」が息の長い人気を獲得したのも、プレイヤーにより制作者の意図しないような技が次々と編み出される余地があったためだと感じてならない。

結論を言うと、「フラクタル」であるかどうかが、ゲームを単なる暇潰し以上のものにするかどうかの条件なのである。

ゲームは次世代になったのか

これまでに述べたことを踏まえて、「次世代ゲーム」について考察してみよう。高性能32ビットCPUの搭載や、CD-ROMという大容量記憶媒体の使用は、現在のコンピュータゲーム界に驚異的な革命をもたらしつつある。実際「ポリゴン」を駆使した美しい三次元グラフィックスや、CDを直接の音源とした臨場感溢れる音楽は確かに魅力的だ。しかし、前述した「ゼビウス」が内包していたような「フラクタル」、すなわち「プレイヤーが制作者の意図を超えた世界でゲームができる」という可能性が欠落している限り、そのような高性能装置を利用したゲームも、中沢氏が言うところの「たかだか意匠にすぎないのではないかと疑ってみる」ことができてしまうのだ。

さらに、ハードウェアの性能が飛躍的に向上したことは、「フラクタル」という概念に以下の2つの危機をもたらしている。

第1に、ハードウェアの進歩は、制作者によるゲームの「管理」を容易にし、それを押し進めていることである。すなわち、遊び方が制作者によって一方的に限定されているのである。プレイステーションの「クライムクラッカーズ」や「キリーク・ザ・ブラッド」などは楽しいゲームではあるが、一度最後までシナリオをたどったらおしまいである。

第2に、32ビットCPUの搭載により、ハードウェアの演算処理能力が驚異的なほど改善されたため、「ゼビウス」のようにソフトウェアがハードウェアに重圧をかけることによって生じる「怪現象」、すなわち「バグ」はほとんど発生不可能になった。そのため偶然的に「フラクタル」であるようなゲームの登場はもはや望めないのが現状である。
「ゼビウス」以後、コンピュータ機器は大変な進歩を達成したが、ビデオゲームの内容もその発展に歩調を合わせて進歩してきたと言えるだろうか。少なくともゲームの内容から言えば、「ゼビウス」をはじめとして、ドラクエ、スーパーマリオなどに代表される8ビットゲームマシン時代に開拓された境地から、それほど進んでいないように私には思えるのだ。このことと、人気ゲームの「内容の画一化」、さらには新たなゲームジャンルの誕生が消失して久しいことは無関係ではあるまい。8ビット時代に得た「フラクタル」という貴重な着想を、これまで十分突き詰めてこなかったことが問題の根本である。

現状への提言

次世代ゲームとは、この「フラクタル」の概念を極限化し、制作者でさえ全く予期しなかった遊び方が数多く、できれば無限に残されているようなゲームであってほしいと私は思う。パソコンのゲームでは、町建設、遊園地経営など、ユーザーの主体性次第で幾通りものアプローチのできるゲームが登場しており、「フラクタル」概念が少しずつ根付こうとしている萌芽がすでに見て取れる。もはや「フラクタル」の流れを無視したゲームづくりは、コンピュータゲーム産業が文化として成就するのを妨げるものとして否定されるべきものなのだ。

次世代ゲーム機の登場は、演算能力の限界が引き起こすような、8ビット時代を象徴する「非意図的なバグ」の発生を未然に防いでいる。このためバグと「戯れる」ようなコンピュータとの「対話」の機会は消失した。だからこそ、ユーザーの主体的な遊びの可能性を最大限に尊重するようなゲーム、すなわち「フラクタルゲーム」こそが、32ビットゲーム時代に残された、開拓すべきフロンティアとして追求されねばならない。

※参考文献：中沢新一『雪片曲線論』中公文庫

新しいユーザーにとって、例として挙げた「セビウス」の認知度がどの程度かはわかりませんが、非常にわかりやすいものでした。また、参考文献の引用も適当で、フラクタル理論への展開をスムーズにしています。そのあたりが最優秀新人賞選考の理由でしょう。

総評

第1回となった論文大賞のテーマは「次世代ゲーム論」。つまり、ゲームソフトの未来と、ゲームマシンの未来、いろんなものを含めたゲームの次世代論というわけです。論文という形式ばった名目からか、非常に難しく捉えていた人が多かったらしく、なかなか論旨が絞れていないものも見受けられました。

当編集部が、この論文大賞を募集しようと考えたのは、ゲームライター、ゲーム批評家の人材不足を危惧したからです。ゲーム雑誌はどれを読んでも同じといった批判を読者の方からいただくことも多いのですが、うまく書き手の世代交代が進んでいないことも確かです。それがゲーム雑誌独特の言い回しやパターン的表現につながっているのかもしれません。

そういった台所事情に新風をと、この論文大賞は始まりました。選考にあたって、私達は次のことに留意して読んでみました。

1.幅広い年齢層が読んでも耐えられる表現、文章力か。
2.テーマをいかに把握し、分析しているか。
3.発想の斬新さ。

とはいっても、読者の方々の得る情報量はそれほど多いわけではありませんし、その中から大胆に発想することは非常に難しいでしょう。ですが、テーマを絞ることで、他の人とは違う視点で物を見ることはできます。そういった点を基準としました。ですから、優れた文章であり、読みやすくても、同じような発想で書いているものが多ければ選外にしてしまうこともありました。情報の羅列ももちろんそうです。プロになった場合は発注者の要望にそうように書くことも重要ですが、今回は自分の考えを書くわけですから、あるていどオリジナリティは大切です。

そういった意味では、今回受賞されたみなさんの作品はそれぞれに個性があったと思います。例えば詩文体で実験的に書かれた方、あるいは添付資料を山ほど付けてきた方。機会があったら、誌上で発表してみたいと思います。

第2回も奮ってご応募ください。お願いします。
(ThePlayStation編集部)

生存機械 SURVIVAL MACHINE

ANOTHER SIDE OF "KILEAK, The Blood"

ACT.3 新しい始まり

WRITTEN BY 黒田愛実

2038年8月19日

世界は破滅への序章を完璧なまでに演奏し始めた。ニュージーランド・ウェリントンで初めに発見されたギガリウイルスは、瞬く間に世界各地で猛威を振るい始めた。1973年に中央アフリカ・ルワンダの一農村で、100名の死者を出したウイルスは、21世紀の中盤にきて世界に牙をむいたのだった。そして、その牙をむいた真の原因は、ウイルスの知らないところで起きていた。

そう、バイフロス・グループ南極観測基地、サウス・ベースでドクター・キムによって、恐怖の牙を研いだのだ。

―南極・国際平和維持軍・極地支部―

「ドクター・キムのまちがった野望が、世界で猛威を振るい始めた！」

「どうすればいい？　何かいい手はないのか!?」

国際平和維持軍・香田少尉は、チーム・ヴィジョンのメンバー、カルロスと今後のことについて話し合った。しかし、遠く離れた南極で2人にどんな手があるというのだ……。

「俺たちはどうすればいい？　この基地は完全に外界とは閉ざされているので、問題はない。しかし、国際平和維持軍の世界の支部はそうはいかない。このまま座して、世界の死を待てというのか？」

香田少尉はカルロスに言ったが、その表情には力がなかった。

「ミスター香田、我々は科学者ではない。この状況に対して力を及ぼすことはできない」

「サウス・ベースの中に抗ウイルス剤があったんじゃなかったか？」

「しかし、もうどうすることもできやしない。サウス・ベースは遥か上空に飛んでいってしまったのだから」

「いや、カルロス。バイフロス・グループの他の研究施設に、抗ウイルス剤が保管されているかもしれない」

「どうでしょう？　特にバイフロス・グループの本拠があるチリには、ひょっとしたら抗ウイルス剤があるかもしれないが……」

「チリか。俺と一緒に行ってくれるか？」

「ミスター香田。しかし、どうします。サウス・ベースの中の情報では、バイフロス・グループ自体が狂った計画を持っていたはずですよ」

カルロスは自らがサウス・ベースで得た情報から、バイフロス・グループの行動に対して疑問を持っていた。

「お前の言うことはもっともだが、息子のミハエル・バイフロスは、父親と意見の衝突をよくしていたという。彼なら交渉の余地があるかもしれない」

「わかりました。ミスター香田がそこまで言うのなら、ミハエル・バイフロスの良心にかけてみましょう」

香田少尉とカルロスは抗ウイルス剤を求めて、バイフロス・グループの本拠がある南米チリに向かうこととした。

2038年8月20日　1:00 pm
―ニュージーランド・ウェリントン―

「なんてこった！　こんなにDNA構造が変わっていたのか」

ウェリントン大学付属病院のグリフィー博士は、電気泳導法によって得られたDNAの構造を確認しながら大きなため息をついた。そのDNA構造は文献から探し出した、1973年のギガリウイルスとは明らかに大きな差があったのだ。

「ひょっとしたら、人類の最悪の事態になってしまうかもしれん」

すでにギガリウイルスは、空気感染することが判明していた。そして抗ウイルス剤が無い状態では、一体、何人の人間が感染したことだろう。すでに発病した人間だけでも、全世界で10万人を超えたことが先ほど報告があったばかりだった。今まで人類の危機ともいえるウイルスによる被害は、スペイン風邪によるものが最大だったが、すでにそれを超えることは確実だろう。

「このウイルスに対する、効果的な手段が……」

グリフィー博士は、机に向かって椅子に座り呟いていたが、突然、それを最後の言葉として口から真っ赤な鮮血を吐きながら、その場に崩れ落ちた。

2038年8月21日　10:00 am
―チリ・バイフロス本社―

「馬鹿な親父だ。ドクター・キムに唆され、世界を破滅へと導いた！」

赤い絨毯が部屋全体に広がっている。その毛足は歩いたらつまずいてしまえそうに思えるほど深い。その真ん中にある机に座っているのは、バイフロス・グループの若き総統、ミハエル・バイフロスだ。

「私は、サウス・ベースの動きについて逐一インターネットを通じて、モニタリングしていた。ドクター・キムは確かに優秀な科学者だったかもしれないが、キリークにコンタクトしてから人格が変わってしまった。それを見抜けないでいたなんて！」

ミハエル・バイフロスは机の上にあるモニターを見ながら言った。モニターには、サウス・ベースの中の模様が映し出されていた。

「人類の改造だと？　ドクター・キムは自分を神と勘違いした。この世に神など存在しないし、存在させてもいけない」

暗い瞳をしながら、ミハエル・バイフロスは椅子から立ち上がり、部屋の入り口へと向かった。部屋を出るとそのまま真っすぐ廊下を進み、突き当たりのエレベーターまで行き着いた。エレベーターに乗り込むと、そのまま地下20階のボタンを押し、降りていった。

2038年8月21日　11:00 am
―チリ・バイフロス本社―

香田少尉とカルロスはバイフロス本社の前に着いた。用心のために装備を怠っていなかった。2人は本社の入り口にプロテクトアーマーを待機させ、バイフロス本社に入った。

「ミハエル・バイフロスが交渉に応じてくれるといいのですが……」

カルロスが、あっさりと面会を承諾した対応に拍子抜けしながら、香田少尉に言った。

「まあ、これからだ!!　しかし、世界中のいたるところで死者が出て閑散としているのに、ここは人間の密度が高いと思わないか？」

「確かにそうですね。やはり、抗ウイルス剤を所持していると考えていいでしょう」

会話は続いたが、結論を出す前にミハエル・バイフロスが待つ、社長室の入り口に着いた。

「ミスター・バイフロス、入りますよ？」

「どうぞ」

その声と同時に社長室のドアが開いた。中からリモートコントロールで開いたようだ。香田少尉とカルロスは慎重に注意を払いながら、社長室の中に入った。

「ようこそ、遠くから来ていただいて」

ミハエル・バイフロスが2人を交互に見ながら、余裕の表情で言った。

「用件はただ1つ。手短かに話しましょう。ギガリウイルスで世界が危機に瀕していることはご存じのはずだ」

香田少尉が一気に、ミハエル・バイフロスに向かって言った。

「ええ、そのことなら聞いているが、それとここへ来たことに、どんな関連が？」

「あのウイルスは、あなたの研究施設、サウス・ベースで研究されていたものだ。その対処方法はご存じのはずだ」

「なるほど。確かにその通りかもしれない。しかし、ギガリウイルスはすでに世界中に広がってしまった。今日のニュースによれば、死者が1億人の大台に乗ったそうじゃないか。私のグループの力ではどうにもならんよ」

「いや、俺はそんなことを聞きに来たわけじゃない。抗ウイルス剤があるのなら、それを人類のために役立ててくれ!!」

「無駄だ。我々が持っている抗ウイルス剤の量では、とても人類全てを救うことはできない。そんなムダな努力をするほど、私はお人好しにできていない」

ミハエル・バイフロスは冷徹に、力強く言い張った。

「あなたは、この人類の危機をただ黙って見ているだけなのか？」

カルロスが、何か言い出そうとした香田少尉よりも早く口を開いた。

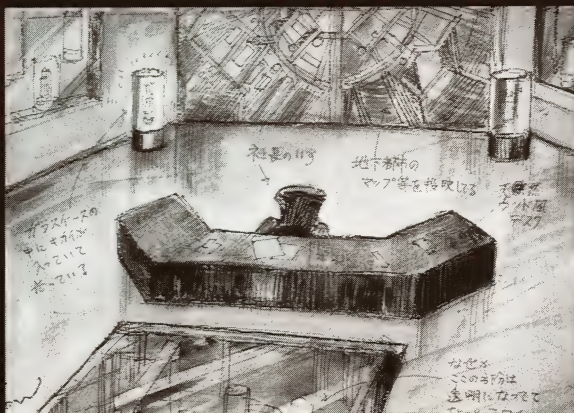
「何もしないとは言っていない。しかし、人類の危機というが、ギガリウイルスはきっかけにしかすぎない。いずれ早かれ遅かれ、このような危機がくることは、国際平和維持軍の君たちにも分かっていたはずだ。まあ、しかし、君たちのここまで来た熱意に感じて、私の計画の一部を見せてあげよう」

「抗ウイルス剤以外に、何かあるのか？」

カルロスがその感情にまかせ、ミハエル・バイフロスに詰め寄りながら言った。ミハエル・バイフロスは軽くいなし、スイッチに手を伸ばした。

「これを見て判断してくれ」

社長室の机の後ろにある100インチはあろうかというプロジェクターに、見たことのないような巨大な地下空間が浮かび上がった。

―CONTINUE.

すべてのアクアノート達へ告ぐ。

あなたの物語を読ませて下さい。
アクアノート・ストーリー大賞

プレイステーション用ソフト「アクアノートの休日」（発売中・アートディンク）は、ある海域を舞台としつつ、まったくストーリーの用意されていないゲームソフトです。プレイヤーは潜水艦に乗って広い海域を探検し、自分なりの物語を紡いでいく事が出来ます。

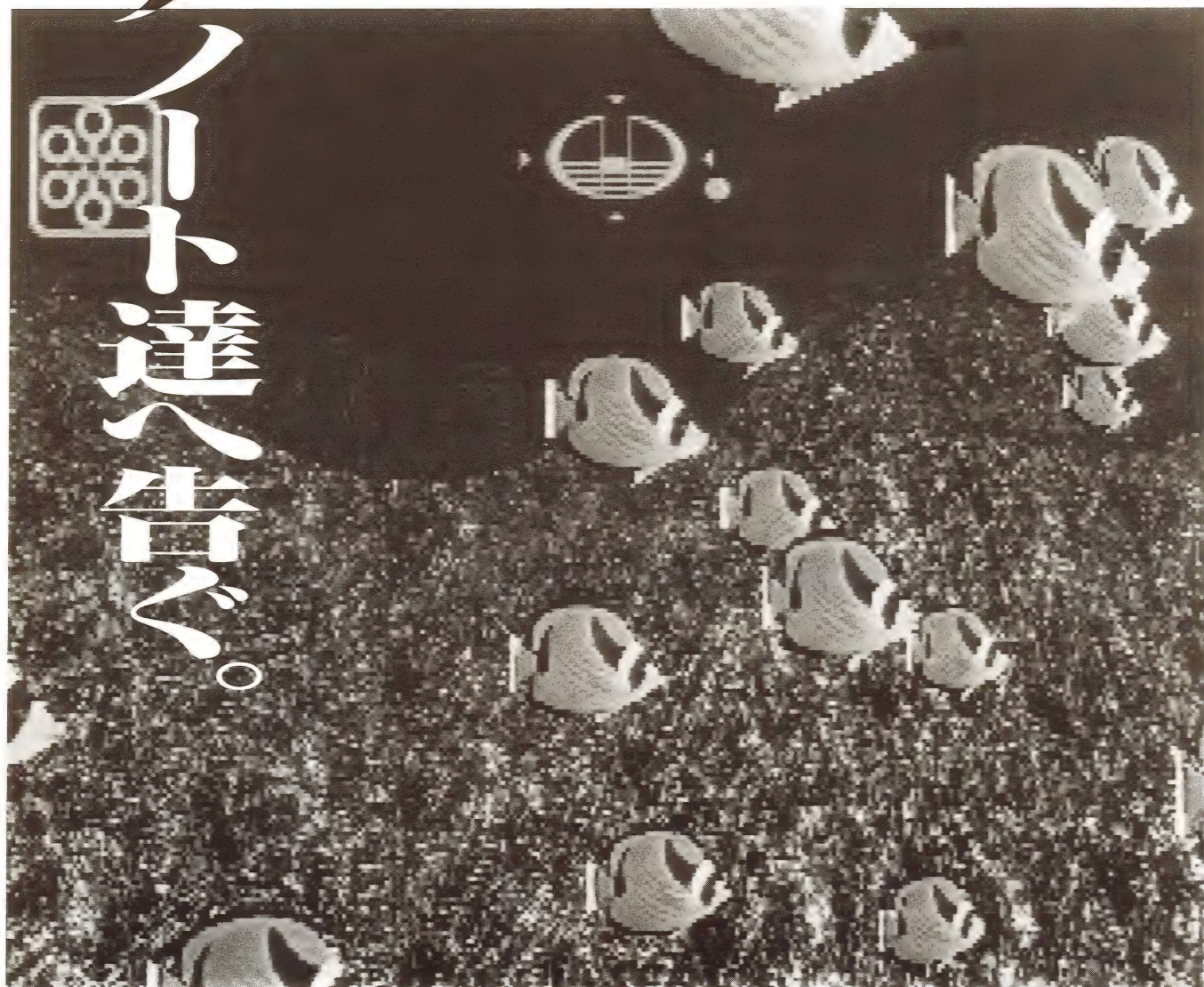
そこで、あなたの作ったストーリーを、小説にして公開してみませんか。

条件はひとつ、「アクアノートの休日」を元にしていること。マニュアルに書いてある設定から外れていても構いません。また、舞台が海の中である必要すらありません。自由にイマジネーションを膨らませてください。

最優秀作（1名）には賞金10万円、優秀作（若干名）には賞金5万円を贈呈の予定です。

募集要項

応募形式：400字詰め原稿用紙に換算して20枚以内（8000字以内）
締め切り：1995年9月30日（必着）
発表：本誌12月1日発売号
応募先：〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F
ソフトバンク㈱
THE PLAYSTATION編集部
アクアノート・ストーリー大賞係
主催：THE PLAYSTATION編集部
協力：㈱アートディンク

ゲエム真理教

こひとりで悩んでちゃ、いやん。

いやあ、最近雨ばっかりでいやだねえ。ジトジトするし洗濯物は乾かないし。……待てよ、この号が出る頃はもう梅雨明けしてるのか。くそう、なんかくやしい。

雑誌名ノ真理

●なんでTHEがつくの？（東京都・内藤　岳）

あのですね。物事を人に聞くときはね、「何々についてですが、どうして何々なのですか」と聞くように。でないと分からないでしょうが。分かったけど。

何で『THE PLAYSTATION』なのかというと、〝PLAYSTATION〟だけだと、ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標だから怒られてしまうのです。「登録商標」とは何かというと、「〝PLAYSTATION〟または〝プレイステーション〟という名前を商品に付けて売ってもいいのはソニー・コンピュータだけ」ということ。……まがいモノのキャラクター商品にホクロが付いてたりするのと一緒ですな。似てるけど微妙に違うミッキーマウスとか。……ちょっと違うような気がしてきたので、別の理由も書いときましょう。

この雑誌が、『The スーパーファミコン』の姉妹誌だから。すると『The スーパーファミコン』は何で〝The〟が付くの？　となるが、それは、創刊時にあらゆる名前を他社の雑誌で使われてしまってたから、らしいです。〝The〟を付けりゃいいってもんじゃないよな。

精神安定ノ真理

●PSが１万円も値下げするとはどういうことだ!!　借金までして買った俺や100万人のユーザーの事をどう考えてるんだ!!　1万円×100万人＝100億円だぞ!!　この気持ちを静めるにはどうしたら良いでしょうか。教えて下さい。（東京都・伊藤眞一）

怒ってるにも関わらず、最後は腰の低いところがたいへん気に入りました。よろしい、教えて差し上げましょう。

あなたは、今までに何本のプレイステーションソフトを買って遊びましたか？　例えば私の場合ですと、５本のソフトを持っていますが、１万円÷５本＝2,000円ですね。つまり１本あたり2,000円分、余計にお金を払ったと考えれば…ああァッ！　腹が立ってきた！

別の考え方をしてみましょう。

あなたがプレイステーション本体を買ったのはいつですか？　例えば私の場合ですと、12月３日に購入しましたが、１万円÷７カ月半＝1,333円。つまり１カ月あたり1,333円、払ってきたと考えれば……ァァァアア!!

……余計なことは忘れて、ぱーっと海にでも遊びに行ってみては。

折り目消しノ真理

●８号の「ときメモ」ポスター、最高っす。でも、折り目がついちゃってるのがイマイチっす。折り目のないヤツを売って下さい。（山梨県・高柳俊之）

前々号で付録に付けた「ときめきメモリアル」巨大ポスターは空前の大人気のようで、嬉しい限りであります。コナミの早坂さんも、「よかったね。ところでサンプルロム早く返して下さい」と喜びを分かちあってくれました。

しかし、折り目のない物を頒布する予定は残念ながらありません。

そこで特別に、折り目消しの方法をお教えしましょう。

①ポスターをアイロン台上に置く。
②手ぬぐいかハンカチをかぶせる。
③スチームアイロンを軽く掛ける。

編集部の海発建子（24才独身、彼氏アリ）に、自宅にて実験してもらいました。「折り目自体は完全には消えないけど、反りは無くなります。それより手をちょっと火傷しちゃったんですけど労災おりますか？」おりないと思うなあ。

ワンポイント修行　ゲエム用語編④

うらわざ【ウラ技】ゲームの内容を変えたり、隠されている絵や音を出したりすることができるテクニック一般のこと。ステージを自由に選ぶことができたり、プレイヤーキャラの残り数を増やしたり、「無敵」になったりサウンドモードに入ったりできる。本誌「ハイテクジャンキー」の記事がこれにあたる。

たいていは、デバッグモード（開発者がチェックしやすくするために設ける）の名残か、バグ（プログラム上のミス）によるものである。

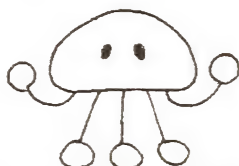
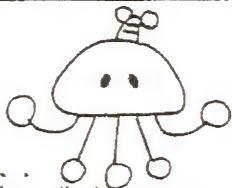
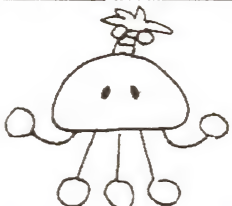
うるてく【ウル技】『ファミリーコンピュータマガジン』におけるウラ技の呼称。『ファミコン通信』で言うところの「禁断の秘技」。本誌「ハイテクジャンキー」に「ウル技です」とか「秘技です」とか書いて投稿してくる奴はもれなく極刑。むろん「サポテク」などもってのほか。

いざ!!　魂の救済を求めよ（お布施不要）

こないだ３回目を書いたと思ったらもう４回目を書いている。さすが隔週刊誌、ペース早いなあ。とか人ごとみたいに言ってみたりして。あ、悩みいっぱい送ってね。おっと投げやりだ。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 ソフトバンク㈱
THE PLAYSTATION編集部
家でゴロゴロしたいなあ係

ハニーにおまかせ！ ラブラブPS大作戦

BY　ステハニー☆林

チワー！　2週間のご無沙汰でした。ステハニーでーす。

連載開始と同時に大反響！　かどうかまだよく分からないけど、今回もどうぞよろしく。

このエッセイは、結構知り合いが読んでいるらしいのよね。この間も某メーカーの人に、「林さんて、子供の頃だけじゃなくて今でもデカいですよ」なんて言われたの。あれは何のことだったのかしら。胸なら自信あるんだけど。きっとそうよね。

さて、前回は、中学校の時の話だったので、高校時代の話から始めるわね。

高校は共学だったのよ。当然のようにイイ男はいっぱいいたわね。

で、私にも片想いの先輩がいたんだけど、結局発展はしなかったの。その先輩は、卒業後自衛隊に入ったわ。それが、今ではオウムの……というのはウソだけど。

高校の時は、学校に変な先生も多かったの。耳毛が異常に長い先生とか、脇毛がジャングルのような先生とか、モッコリがスゴイ先生とか、まあ、よくある話よね。

そうそう、痴漢にもよく襲われたわ。襲われやすい体質なのかしら。電車の中で、新聞を読んでいた隣の20代の男が、突然胸をツンツン突くのよね。

それがクセになって……ということはなくて、初めての体験でビックリ！　これが編集部のKさんだったら、なんて今だから言えることよね。

またまた話は変わるけど、当時私の家には、ゲームセンターのきょう体があったの。

父の知り合いがゲーム喫茶をやっていたんだけど、商売をやめたのでゲームのきょう体だけ引き取ったらしいの。

家で毎日のように「スペースインベーダー」や「ブロック崩し」がやれたなんて、うらやましいでしょ。ゲームセンターあらしもびっくりね。

だから、毎日ピコピコやってたわ。そのうち、友達からお金をとるようになって、それがゲームセンターに発展して、今ではジョイポリスという横浜の名所に……、というのもウソよ。

やがて高校を卒業し、大学に進学するんだけど、アルバイトはいろいろとやったわ。

ええと、家庭教師でしょ、それにピザ屋の店員、選挙運動のうぐいす嬢、うぐいす谷ミュージックホールの……、とかね。

この雑誌が出ている頃は、参議院選挙も終わっていると思うけど、マイクを持って横浜中を走り回ったなんてこともあったわ。

時には、歌のサービスなんかしたりして、都はるみなんて結構老人に受けたりして、なーんてね。

ピザ屋も、忙しかったわ。フィリピン人のお客に、「ハニー、愛してるよ」なんて目を見つめながらじっとり言い寄られたりしてね。

本当は別の外人のお客が好きだったのにね。その人がKさんにそっくりなわけ。いつもすれ違いの人生なのね。私って金髪の人にヨワいのかしら？

ピザ屋では、そんなことに忙しかったわけじゃないのよ。仕事もちゃんとやってたんだから。

まあ、昔も今も恋多き女、といったところね。

それでは、今回はここで終わり。先日発売になったニューザ・プレイステーションもよろしくね。

というわけで、ハニー、フラッシュ！　でした。

なんでも誌上相談室
ハニーのお暇なら来てよね！

前回からあまり時間がたっていないので、お便りは少なかったわ。その中から今回はこれ！

●

僕は、これまでゲームをやったことがなかったのですが、店頭の「DEMODEMOプレイステーション」を見て、プレイステーションを買ってしまいました。ところが、うっかりしてソフトは「バーチャファイター」と「パンツァードラグーン」を買ってしまいました。

PS派の友達は、ソフトを売ってしまえと言うし、SS派の友達は、ハードを売ってしまえと言うし、とても悩んでいます。

（神奈川県川崎市の匿名希望のアロハ男爵）

●

いきなり、こんなお便りじゃね。私は困ってしまうわ。だって、立場を考えて言うと、絶対ソフトを売ってしまいなさいよって言わざるを得ないもの。

そこで、今回の回答は、サターンの２本を売って後悔しないようなソフトがプレイステーションにあれば、ソフトを手放したほうがいいということ。でも、PSに魅力的なソフトがなかったらちょっとショックよね。

というわけで、みんなどしどしお便りちょうだいね。

あて先は、ここよ。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル２Ｆ
ソフトバンク㈱
The PlayStation編集部
「ハニーのお暇なら来てよね」

イラスト by ステハニー林

NEW DISC LINE UP 新作スケジュール表

1995 7.28～

新作ソフト及び周辺機器の発売予定リストです。周辺機器欄のMはマウス、Cは対戦ケーブル、Nはネジコン、Tはマルチタップに対応していることを示し、①～⑮の数字はメモリーカード使用ブロック数を表します。

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	周辺機器	掲載ページ	開発進行度
7月28日	PHILOSOMA	ソニー・コンピュータエンタテインメント	NEOシューティング	5,800円	①	90	100%
	ドラゴンボールZ UltimateBattle22	バンダイ	対戦格闘	5,800円	?	130	100%
	ナイトストライカー	ビング	3Dシューティング	6,400円	①	132	100%
8月11日	GROUND STROKE	SPS	テニス	5,800円	①	87	99%
	3×3 EYES～吸精公主～	エクシングエンタテイメント	アドベンチャー(CD2枚組)	7,300円	*	118	99%
	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	インタラクティブ・ムービー	4,980円(予)			99%
	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	対戦格闘	5,800円(予)		38	99%
8月25日	ZERO DIVIDE	ズーム	対戦格闘	5,800円	①		99%
	ツァイトガイスト	タイトー	3Dシューティング	6,800円(予)			95%
	サラブレッドブリーダーⅡ Plus	ヘクト	競馬シミュレーション	6,200円	⑤	78	95%
8月未定	RAYMAN	Ubiソフト	アクション	5,800円	③		95%
	ウィザードリィⅦ～ガーディアの宝珠	ソニー・コンピュータエンタテインメント/ソリトンソフトウェア	3DRPG	5,800円	④	52	95%
	ハイパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	サッカー	5,800円(予)	②	46	90%
	対局将棋 極	ログ	将棋	6,800円	①		85%
9月8日	宝魔ハンターライムSpecial Collection Vol.2	アスミック	デジタルアニメーション	4,900円	①		99%
9月14日	Jリーグサッカー プライムゴールEX	ナムコ	サッカー	5,800円	N		50%
9月22日	Metal Jacket	ポニーキャニオン	バトルシミュレータ	5,800円	②C		86%
9月29日	永世名人	コナミ	将棋	5,800円			?
	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	コナミ	シューティング	5,800円		48	?
9月上旬	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	パズル	4,900円(予)	M		80%
9月中旬	信長の野望 覇王伝	光栄	歴史シミュレーション	6,800円			90%
9月下旬	EXECTOR	ARC SYSTEM WORKS	3Dシューティング	5,300円		58	99%
	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	野球	5,800円	④	56	83%
9月未定	豪血寺一族2(仮)	アトラス	対戦格闘	5,800円		54	90%
	C1-CIRCUIT	インベックス	ドライブ	5,800円			30%
	サンダーストーム&ロードブラスター	エクゼコ・デベロップメント	シューティング&カーアクション(CD2枚組)	6,800円	①NM		75%
	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ	シミュレーション	6,800円	M	73	?
	ときめきメモリアル～forever with you～ 限定版	コナミ	シミュレーション	9,800円	M	73	?
	井出洋介の麻雀家族	セタ	麻雀	6,500円	①	80	95%
	★ハーミィホッパーヘッド	ソニー・コンピュータエンタテインメント	アクション	5,800円(予)		24	90%
	藤丸地獄変	ソニー・コンピュータエンタテインメント	シミュレーション/RPG	5,800円			80%
	新日本プロレスリング闘魂烈伝	トミー	3Dプロレス	5,800円(予)	①～⑧		90%
	V-Tennis	トンキンハウス	テニス	5,800円	①		90%
	矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え!」	日本クラリービジネス	データベース・エンターテイメント	7,500円(予)	①M		35%
	BOXER'S ROAD	ニュー	スポーツシミュレーション/アクション	5,800円	⑦	34	95%
	トワイライトシンドローム	ヒューマン	アドベンチャー	5,800円(予)			50%
	ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター	フォーラム	パチスロ	未定		157	50%
10月13日	トータル・エクリプス TURBO	BMGビクター	3Dシューティング	5,800円	(①)		80%
	★ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	ホラーアドベンチャー	5,800円			70%
10月27日	★スーパープロコマンダー	オプテック	周辺機器(コントローラパッド)	3,480円			?
10月上旬	EMIT バリューパック	光栄	アニメーションドラマ	15,800円	①		80%
	三国志Ⅳ	光栄	歴史シミュレーション	10,800円	④		70%
10月下旬	ミラクルワールド	ウィザード	パズル&クイズ	5,800円(予)	②		70%
	NIGHT HEAD	サイトロン・アンド・アート	アドベンチャー	5,800円(予)			30%
	フェーダ～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク!(仮)	やのまん	シミュレーション/RPG	未定		84	50%
10月未定	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	シミュレーション/アクション	未定		157	?
	高野孟の世界地図の読み方(仮)	インサイダー	エデュテインメント	未定			?
	日本の倶楽部(仮)	ズーメックス	ゴルフ	未定	M		?
	パーフェクト ゴルフ	セタ	ゴルフゲーム/データベース	7,900円	①		90%
	★AI将棋	ソフトバンク	テーブル	6,800円(予)			?
	★REVERTHION	テクノソフト	対戦型3Dアクションシューティング	未定			?
	The鬼退治～目指せ! 二代目桃太郎～	日本一ソフトウェア	ボードゲーム(1～4人)	5,800円(予)	①		80%
	★祇園花	日本物産	花札	5,800円(予)			15%
	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	シミュレーション	5,800円			45%
	卒業Ⅱ ネオジェネレーション	リバーヒルソフト	育成シミュレーション	未定			40%
11月下旬	ウルフファング	エクシングエンタテイメント	シューティング	未定			5%
11月未定	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	ゼネラル・エンタテイメント	プレイング・ムービー・ゲーム	未定			50%
	通天閣	ソニー・ミュージックエンタテインメント	シューティング	未定			?
	オセロワールドⅡ	ツクダオリジナル	テーブル	未定			35%
	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	テキストアドベンチャー	未定			25%

*は専用メモリーカードを一枚用意することを推奨、★は初登場ソフトを示します。

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	周辺機器	掲載ページ	開発進行度
	Extreme Power(仮)	プロファイア	3Dシューティング	未定		86	50%
	ブルーシカゴブルース	リバーヒルソフト	推理アドベンチャー	未定			25%
12月15日	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	心理ゲーム	5,800円(予)			?
12月未定	天地無用!(仮)	エクシングエンタテイメント	アドベンチャー	未定			?
	東京ダンジョン	角川書店	RPG	未定			40%
	★ROBO・PIT	アルトロン	対戦アクション	未定		157	?
	★キリーク・ザ・ブラッド2	ソニー・ミュージックエンタテインメント	デジタルエンタテインメントストーリー	未定		28	?
	Break Thru!	翔泳社	パズル	未定			20%
	★エキスパート(仮)	日本物産	アクション	5,800円(予)			10%
	★ニチブツアーケードクラシックス	日本物産	アクション	5,800円(予)			5%
	NINKU—忍空—	トミー	ピクチャーモーションバトル	5,800円(予)			50%
	PSシューティング(仮)	メディアエンターテイメント	シューティング	未定			10%
12月末	ディア・フレンズ	ビジュアルアーティストオフィス	恋愛シミュレーション	未定	M		25%
1996年2月	ZORK I	翔泳社	アドベンチャー	未定			10%
	★優駿伝説(仮)	日本物産	競馬シミュレーション	6,800円(予)			3%
1996年3月	デッドヒートロード	日本物産	レース	5,800円(予)			6%
1995年夏	海底大戦争〜IN THE HUNT〜	エクシングエンタテイメント	シューティング	5,800円(予)			70%
	ヴァンパイア	カプコン	対戦格闘	5,800円	—	50	?
	ストリートファイターII ムービー	カプコン	インタラクティブ・ムービー	6,800円(予)			?
1995年秋	パチンコ倶楽部	ISC	パチンコ	未定			30%
	KING of BOWLING	ココナッツジャパンエンターテイメント	ボーリング	5,800円	①	88	70%
	サッカースペシャル(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	スポーツ	未定			30%
	幻想水滸伝	コナミ	RPG	未定			?
	Beyond the Beyond〜遙かなるカナーンへ〜	ソニー・コンピュータエンタテインメント	RPG	未定		42	?
	レイ・トレーサー	タイトー	ドライブアクション	未定			45%
	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	占い	5,800円	⑤M		70%
	負けるな! 魔剣道2	データム・ポリスター	対戦格闘	5,800円			40%
	タイブレーク	バディ	テニス	未定	C		65%
	土器王紀	バンプレスト	アドベンチャー	未定			75%
1995年冬	TEAM 47 GOMAN	ココナッツジャパンエンターテイメント	3Dアクション格闘	未定			40%
	エンジェル・グラフィティ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	リアル恋愛シミュレーション	未定			35%
	クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳	ソニー・ミュージックエンタテインメント	アドベンチャー/RPG	未定			?
	チャンピオンレスラーPS(仮)	タイトー	プロレス	未定			30%
	東京SHADOW	タイトー	ムービーノベル	未定			40%
	怪獣戦記	プロデュース	RPG	未定			?
年内	★Dの食卓	アクレイムジャパン	インタラクティブシネマ(CD2枚組)	未定			?
	行け! 稲中卓球部(仮)	アクレイムジャパン	未定	未定			?
	エイリアントリロジー	アクレイムジャパン	未定	未定			15%
	レボリューションX	アクレイムジャパン	ガンシューティング	未定			15%
	時空探偵DD〜幻のローレライ	アスキー	推理アドベンチャー	6,800円(予)			50%
	THE 11th HOUR〜THE 7th GUEST II	ヴァージンインタラクティブ	アドベンチャー	未定			?
	ガンバード	彩京	シューティング	未定			35%
	ハイパーツアー	スリーディ	シミュレーション	未定			?
	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	RPG	未定			?
	マクロス デジタルミッションVF-X(仮)	バンダイビジュアル	3Dシューティング	未定			30%
	Defcon 5	マルチソフト	3DRPG	未定		85	60%
	★アルナム弁当〜牙と翼でてんこもり〜	ライトスタッフ	パイロットディスク	未定		30	?
1996年春	がんばれ森川くん2号	ソニー・コンピュータエンタテインメント	AIゲーム	未定			?
	ポポロクロイス物語	ソニー・コンピュータエンタテインメント	RPG	未定			?
	アーク ザ ラッド2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	RPG	未定			?
	鉄拳2	ナムコ	対戦格闘	未定			?
	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	育成シミュレーション	未定			15%
発売日未定	メルティランサー	BLAZE	育成シミュレーション	未定			15%
	3Dベースボール(仮)	BMGビクター	野球	未定			?
	GEX(ゲックス)(仮)	BMGビクター	アクション	未定			?
	オフワールド・インターセプター(仮)	BMGビクター	3Dシューティング	未定			?
	ソーラー・エクリプス(仮)	BMGビクター	3Dシューティング	未定			?
	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター	RPG	未定			?
	碁仙人(仮)	Jウイング	テーブル	未定			?
	FLY(仮)	MDBee	アドベンチャー	未定			5%
	★CARNAGE HEART	アートディンク	シミュレーション	未定		22	?
	Not Treasure Hunter	アクティアート	アドベンチャー	未定			?
	RPGツクール(仮)	アスキー	RPG作成ソフト	未定			30%
	囲碁PS(仮)	アスキー	囲碁	未定			30%
	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	競馬シミュレーション	未定			30%
	ハイパー囲碁(仮)	アスク	囲碁	未定			0%
	サクセスストーリー(仮)	アルトロン	シミュレーション	未定			?
	★TFX	イマジニア	フライトシミュレータ	未定			?
	センター試験トライアルゲーム英語版	インサイダー	エデュテインメント	未定			?
	ドラえもん(仮)	エポック	アクション	未定			?
	FIFAサッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	サッカー	未定			?
	PGAツアーゴルフ'96	エレクトロニック・アーツ・ビクター	ゴルフ	未定			?
	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ・ビクター	アクション/アドベンチャー	未定			?
	ウイングコマンダーIII	エレクトロニック・アーツ・ビクター	フライトシミュレーション	未定			?

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	周辺機器	掲載ページ	開発進行度
	ショックウェーブ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	シューティング	未定			?
	ビューポイント	エレクトロニック・アーツ・ビクター	シューティング	未定			?
	ロードラッシュ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	レース	未定			?
	マジックカーペット	エレクトロニック・アーツ・ビクター	シューティング	未定			?
	ザ・タワー(仮)	オープンブック	シミュレーション	未定	④		?
	X-MEN	カプコン	対戦格闘	未定			?
	カジノスペシャル(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	シミュレーション	未定			?
	モトクロス(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	シミュレーション	未定			?
	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト	パズル	6,800円	M		11%
	必殺パチンコステーション	サンソフト	パチンコシミュレーション	未定			60%
	ファンタジックアドベンチャー(仮)	ジャレコ	アドベンチャー	未定			40%
	★クマのプー太郎	小学館プロダクション	ボードゲーム	未定			?
	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	シミュレーション	未定			?
	Jumping Flash!2～アロハ男爵大弱りの巻～(仮)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	3Dアクション	未定			?
	ガボール・スクリーン	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定	未定			?
	対戦ケーブル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	周辺機器	1,500円			?
	プリンセスメーカー3	ソニー・コンピュータエンタテインメント/ガイナックス	育成シミュレーション	未定			?
	マルチタップ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	周辺機器	未定			?
	レッドプラズム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	3Dシューティング	未定			?
	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	ボードゲーム	未定			?
	★ARENA	ソフトバンク	RPG	未定		83	?
	スターフライトファンタジー(仮)	タイトー	シミュレーション	未定			?
	RACE DRIVIN' a GO! GO!	タイムワーナーインタラクティブ	ドライブシミュレータ	未定	N		30%
	DX人生ゲーム(仮)	タカラ	ボードゲーム	未定			30%
	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	アクションシューティング	未定			20%
	ちびまる子ちゃん(仮)	タカラ	未定	未定			20%
	チョロQ(仮)	タカラ	レース	5,800円(予)			40%
	ギャラクシアン3	ナムコ	3Dシューティングシミュレータ	未定	M		?
	(新)リッジレーサー(仮)	ナムコ	3Dレーシング	未定	NC		?
	ファミスタ(仮)	ナムコ	野球	未定			?
	麻雀ゲーム(仮)	ナムコ	麻雀	未定			?
	Super301SQ.(スーパースクォードロン)(仮)	日本物産	フライトシミュレーション	未定			3%
	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ	フィッシング	未定			20%
	ZXE-D(ゼクシード)	バンダイ	対戦格闘	未定			?
	バトル オブ…?(仮)	バンプレスト	シミュレーション	未定			?
	SuperRacer(仮)	ピーディー	レース	未定			40%
	ハエ男のスターツアー(仮)	ピーディー	レース	未定			10%
	LIPROS	ビジュアルアーティストオフィス	アクション／アドベンチャー	未定			?
	オーガリアン―亜人伝―	ビジュアルアーティストオフィス	RPG	未定			?
	メタモル・パニックDOKIDOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	アドベンチャー	5,800円			50%
	猿田彦の暗号	フォーツーツー	RPG	未定			?
	POSIT	プレイアベニュー	テーブル	未定			10%
	大地の子供達～マーセルヴァの杖～	マックスファイブ	RPG	未定			?
	ゼロヨンチャンプ PLUS(仮)	メディアリング	レース	未定			3%
	フォーチュンクエスト(仮)	メディアワークス	ボードゲーム	未定			10%
	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定	未定			?
	アルナムの翼(仮)	ライトスタッフ	RPG	未定		30	?
	ブルーフォレスト物語(仮)	ライトスタッフ	RPG	未定			?

フォロー&フォロー

引っ越したばかりのピカピカの編集部より、最新情報をお伝えします。

＊

・「REVERTHION」(テクノソフト)
前号に続き詳報。機動兵器に乗り自機後方の視点からの、1対1で戦う対戦型シューティング。ブーストによる急加速、ロールによるキリモミ回転、スピンターンやジャンプでの空中移動など、かなり「激しい」ものになりそう。

＊

・「ガンバード」(彩京)
PSの機能を生かしてデモが大幅にパワーアップ。有名声優を起用し、BGMもCD音源により、原作のアーケード版を遥かに超えるクオリティになる模様。

＊

・「TFX」(イマジニア)
DOS/Vから移植の現代戦フライトシミュレータ。「エースコンバットを超える!」とはスタッフの弁。イマジニアは、過去にパソコンで優れたフライトシミュレータをいくつも移植した実績があるので、大いに期待できそうだ。

＊

・「メルティランサー」(BLAZE)
SF感覚の育成シミュレーション。エリート女性捜査官チームの指揮官になり、彼女たちをさらに立派な捜査官にすべく教育しながら平和を守る。基本的にパソコンの移植になるが、さらに有名声優を起用ししゃべりまくるものになる予定。

＊

・「ニチブツアーケードクラシックス」(日本物産)
ラインナップはSFC版と同じく、日本物産のかつての名作を1パックしたものに。「ムーンクレスタ」「クレイジークライマー」「フリスキートム」が入っており、さらにSFC版より相当なプラスαが加えられる模様。

＊

・「優駿伝説(仮)」(日本物産)
馬主となって、競走馬を育てつつレースを制覇していく競走馬シミュレーション。レースは18頭立てなど本物志向のソフトとなる予定。

＊

・「EMIT」(光栄)
さらに予定を変更して、3部作をまとめてセットにして15,800円に決定。

＊

・「三国志Ⅳ」(光栄)
気になる価格は10,800円に。

＊

・「ザ・心理ゲーム」(ヴィジット)
SFCよりの移植。出題されてくる問題に答えていくと、プレイヤーの深層心理や性格がわかる。問題は学研の占い&心理ゲーム雑誌「エルフィン」によるオリジナル書き下ろし小説。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表に名前・住所・生年月日・希望するプレゼントの番号と商品名を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。またプレイステーションに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字を1つのマスに1字のみ、コンピュータが読み取れるように、はっきりとわかりやすく書いて、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

	(例1)回答が5の場合	(例2)回答が08の場合	(例3)回答が15の場合	(例4)回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左のマスから入れてください。

1 性別

1 男性
2 女性

2 年齢

※1桁の場合は、左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 短大・専門学校生
05 大学・大学院生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

4 現在所有しているプレイステーションソフトの本数は？

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（5つまで）

01 The スーパーファミコン
02 電撃スーパーファミコン
03 マル勝スーパーファミコン
04 ゲーメスト
05 ファミコン通信
06 月刊ファミコン通信
07 Vジャンプ
08 ファミリーコンピュータマガジン
09 ゲームウォーカー
10 セガサターンマガジン
11 サターンFAN
12 PlayStation Magazine
13 HYPERプレイステーション
14 電撃プレイステーション
15 プレイステーション通信
16 覇王
17 GAME ON
18 寿現無
19 本誌のみ
20 その他

6 あなたが持っているハードをあげてください（5つまで）。

7 購入を予定しているハードをあげてください（5つまで）。

01 プレイステーション
02 ファミコン
03 スーパーファミコン
04 メガドライブ
05 メガCD
06 PCエンジンシリーズ
07 NEO･GEO
08 NEO･GEO CD
09 3DO
10 セガサターン
11 PC-FX
12 PC-98シリーズ
13 Macintosh
14 DOS/V
15 ウルトラ64(仮)
16 その他

8 おもしろかった記事を、あげてください（5つまで）。

9 おもしろくなかった記事を、あげてください（5つまで）。

001 特集 ホットドッグプレステ 渋谷を歩こう
002 CARNAGE HEART
003 ハーミィホッパーヘッド
004 キリーク ザ ブラッド2
005 アルナムの翼(仮)
006 BOXER'S ROAD
007 ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
008 Beyond the Beyond～遥かなるカナーンへ～
009 ハイパーフォーメーションサッカー
010 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK
011 ヴァンパイア
012 WizardryⅦ～ガーディアの宝珠～
013 豪血寺一族2(仮)
014 燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER
015 EXECTOR
016 ゲーム業界職人列伝
017 ENDING EXPRESS
018 ENDING EXPRESS SUPER SEAT
019 隅田川漂流倶楽部
020 どきどきプレイステーション学園
021 ときめきメモリアル～forever with you～
022 幻想水滸伝
023 サラブレッドブリーダーⅡPlus
024 井出洋介の麻雀家族
025 信長の野望 覇王伝
026 ARENA
027 フェーダ～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク！(仮)
028 Defcon5
029 Extreme Power(仮)
030 GROUND STROKE
031 The 鬼退治～目指せ！二代目桃太郎～
032 PHILOSOMA
033 アーク ザ ラッド
034 高木王子のPS研究報告書
035 PS論文大賞発表
036 生存機械～another side of kileak the blood～
037 ゲエム真理教
038 ハニーにおまかせ！
039 3×3EYES～吸精公主～
040 エースコンバット
041 KING'S FIELD Ⅱ
042 ドラゴンボールZ Ultimate Battle22
043 ナイトストライカー
044 実況パワフルプロ野球'95開幕版
045 Jリーグ 実況ウイニングイレブン
046 くるりんPA！
047 機動戦士ガンダム
048 ガンダムインタビュー
049 九龍城探訪シナリオライターインタビュー
050 CG ARTIST INTERVIEW 土器王紀
051 アーケード企画 鉄拳2
052 ハイパーリゾートTAKARA島
053 DEMOってプレステ！
054 PS CLIPPERS
055 World Wide Wind
056 性と暴力
057 PS REVIEW
058 HIGH-TECH JUNKY
059 PS CHART
060 INFOSTATION DEPT.
061 PS PEOPLE

10 これから買いたいと思っているプレイステーションのゲームを次ページの表から選んで答えてください（3つまで）。

プレイステーションソフト

001 アーク ザ ラッド2
002 RPGツクール
003 ARENA
004 アルナムの翼(仮)
005 アルナム弁当〜牙と翼でてんこもり
006 アローン・イン・ザ・ダーク2
007 行け！ 稲中卓球部
008 囲碁道場
009 囲碁PS(仮)
010 井出洋介の麻雀家族
011 インディカー レーシング
012 ヴァンパイア
013 WizardryⅦ 〜ガーディアの宝珠〜
014 ウイングコマンダーⅢ
015 ウルフファング
016 永世名人
017 エイリアントリロジー
018 AI将棋
019 エキスパート(仮)
020 Extreme Power(仮)
021 EXECTOR
022 X-MEN
023 EMIT バリューパック
024 エンジェル・グラフティ(仮)
025 オーガリアン―亜人伝―
026 おーちゃんのお絵かきロジック
027 オセロワールドⅡ
028 オフワールド・インターセプター
029 怪獣戦記
030 海底大戦争〜IN THE HUNT〜
031 カジノスペシャル(仮)
032 ガボール・スクリーン
033 カラーズメニマ(仮)
034 CARNAGE HEART
035 ガンバード
036 がんばれ森川くん2号
037 祇園花
038 ギャラクシアン3
039 キリーク・ザ・ブラッド2
040 KING OF BOWLING
041 クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳
042 クマのプー太郎
043 クリーチャー・ショック
044 競馬最強の法則'95
045 ゲームの鉄人 THE 上海
046 GEX (ゲックス)(仮)
047 幻想水滸伝
048 豪血寺一族2
049 碁仙人(仮)
050 コブラ・ザ・サイコガン
051 コロナイゼーション
052 The 11th HOUR〜The7th GuestⅡ
053 The 鬼退治〜目指せ！二代目桃太郎〜
054 サッカースペシャル(仮)
055 サクセスストーリー
056 ザ・タワー(仮)
057 サラブレッドブリーダーⅡPlus
058 猿田彦の暗号
059 三国志Ⅳ
060 サンダーストーム＆ロードブラスター
061 C1-CIRCUIT
062 Jリーグサッカー プライムゴールEX
063 時空探偵DD〜幻のローレライ
064 四柱推命ピタグラフ
065 Jumping Flash！2〜アロハ男爵大弱りの巻〜(仮)
066 ショックウェーブ
067 蜃気楼回廊
068 新日本プロレスリング闘魂烈伝
069 (新)リッジレーサー(仮)
070 Super301SQ. (スーパー301スウォードロン)
071 Super Racer(仮)
072 スターフライトファンタジー
073 スタンドアップコメディ
074 ストリートファイターⅡ ムービー
075 SPACE 2109(仮)
076 3Dゴルフ(仮)
077 3Dベースボール
078 ZXE-D
079 ZERO DIVIDE
080 ゼロヨンチャンプPLUS(仮)
081 センター試験トライアルゲーム英語版
082 ZORK I
083 ソーラー・エクリプス
084 卒業Ⅱ ネオジェネレーション
085 ダークシード
086 ダービースタリオンPS(仮)
087 対局将棋 極
088 大地の子供達 マーセルヴァの杖
089 タイブレーク
090 高野孟の世界地図の読み方(仮)
091 黄昏の国へのオード(仮)
092 ただいま惑星開拓中！
093 TEAM 47 GOMAN
094 ちびまる子ちゃん(仮)
095 チャンピオンレスラーPS(仮)
096 チョロQ(仮)
097 ツアー オブ ユニバース
098 ツァイトガイスト
099 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK
100 通天閣
101 ディア・フレンズ
102 TIZ〜TOKYO INSECT ZOO〜
103 TFX
104 Dの食卓
105 鉄拳2
106 デッドヒートロード(仮)
107 Defcon 5
108 デモリションマン
109 DX人生ゲーム(仮)
110 天地無用！(仮)
111 東京SHADOW
112 東京ダンジョン
113 TOKYO／2020
114 トータル・エクリプス TURBO(仮)
115 土器王紀
116 ときめきメモリアル〜forever with you〜
117 ドラえもん(仮)
118 トワイライトシンドローム
119 NIGHT HEAD
120 ニチブツアーケードクラシックス
121 日本の倶楽部(仮)
122 NINKU―忍空
123 Not Treasure Hunter
124 信長の野望 覇王伝
125 バーチャ麻雀(仮)
126 バーチャルリモコン (ヘリパート1)
127 パーフェクトゴルフ
128 ハーミィホッパーヘッド
129 ハイパーツアー
130 ハイパーフォーメーションサッカー
131 ぱいるあっぷ・まーち
132 ハエ男のスターツアー(仮)
133 パチスロ(仮)
134 パチンコ倶楽部
135 バトル オブ…?(仮)
136 PSシューティング(仮)
137 PGAツアーゴルフ'96
138 必殺パチンコステーション
139 ビューポイント
140 Beyond the Beyond〜遙かなるカナーンへ〜
141 ヒロイン・ドリーム
142 ファミスタ(仮)
143 ファンタジックアドベンチャー(仮)
144 FIFAサッカー
145 フィッシュ・アイズ
146 V-Tennis
147 フェーダ〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜リメイク！(仮)
148 フォーチュンクエスト(仮)
149 藤丸地獄変
150 FLY(仮)
151 プリンセスメーカー3
152 ブルーシカゴブルース
153 ブルーフォレスト物語(仮)
154 Break Thru！
155 宝魔ハンターライムSpecial Collection Vol. 2
156 BOXER'S ROAD
157 POSIT
158 ポポロクロイス物語
159 麻雀ゲーム(仮)
160 マクロス デジタルミッションVF-X(仮)
161 負けるな！魔剣道2 〜決めろ！妖怪総理大臣
162 マジカルワールド
163 マジックカーペット
164 松方弘樹のワールドフィッシング
165 ミラクルワールド
166 メタモル・パニックDOKIDOKI妖魔バスターズ!!
167 メタルジャケット
168 メルティランサー
169 燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER
170 モトクロス(仮)
171 矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え！」
172 野球ゲーム(仮)
173 優駿伝説(仮)
174 ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター
175 ライブ・リミックス
176 REVERTHION
177 LIPROS
178 レイ・トレーサー
179 RAYMAN
180 RACE DRIVIN'a GO！ GO！
181 レガシー・オブ・ケイン(仮)
182 レッドプラズム(仮)
183 レボリューションX
184 ロードラッシュ
185 ROBO・PIT
186 ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ

THE PLAYSTATION 新創刊第2号記念

読者プレゼント

本誌116ページのアンケートハガキにプレゼント番号のほか、所定の項目をご記入の上、50円切手を貼り、編集部までお送りください。記入が不十分のものは無効になります。今月の締め切りは8月11日です(当日消印有効)。当選者は本誌10月6日号上で発表します。※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。ご了承ください。誌面で発表後、2カ月以上たっても賞品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

本誌に関するお問い合わせは
03・5642・8194

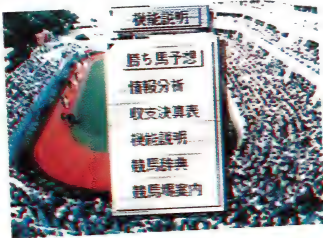
電話受付け時間は、月曜日から金曜日の午後4時〜6時までです。なおゲーム内容、裏技に関することについてはお答えできません。

1 ユニバーサル・バーチャパチスロ 必勝攻略法 5名

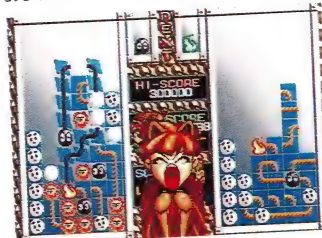
発売中¥6,800/提供:マップジャパン

ユニバーサル機がたっぷり楽しめるソフト。お気に入りのBGMでパチスロ三昧の日々をあなたに。

2 競馬最勝の法則'95 3名

発売中¥6,800/提供:コピアシステム

ダービー予想で見事的中した、PS初の競馬予想ソフト。秋の重賞レースに向けてぜひどうぞ。

3 くるりんPA! 3名

発売中¥3,980/提供:スカイ・シンク・システム

導火線ブロックをつないで炎ブロックに点火し爆破するという危険な(?)落ちものパズルです。

4 サイバーウォー 3名

発売中¥8,800/提供:ココナッツジャパン

美しいグラフィックで繰り広げられる数々のミニゲーム集。サイバーな雰囲気が味わえます。

5 マルチメディア パワードスピーカ&スーパーウーファ 5名

スピーカ¥8,000、ウーファ¥15,000/提供:ヤマハ

スピーカとウーファのセットを1名様、スピーカのみを4名様にプレゼント。

テレビにつなげれば臨場感あふれるサウンドでPSが楽しめます。

6 リッジレーサー時計 3名

非売品/提供:ナムコ

イタトマの前を疾走するF/A RACING と YELLOW SOLVALOU が描かれた置き時計です。

7 いったぜ100万台記念テレカ 10名

非売品/提供:ソニー・コンピュータエンタテインメント

100万台突破記念テレカと「Jumping Flash!」「アーク ザ ラッド」のテレカを3枚セットで。

8 スペースグリフォンのすべて 10名

発売中¥1,800/提供:パンサーソフトウェア

企画から完成までを追いかけ、攻略法まで掲載したファン必見の1冊。設定資料集も一挙公開。

9 四柱推命ピタグラフテレカ 10名

非売品/提供:データム・ポリスター

この秋発売予定の占いソフトのテレカです。これが当たればキミの運勢もバッチリなはず。

10 ビビッド3Dプロ デモCD 10名

非売品/提供:ミュレイディア

VRサラウンドプロセッサー・ビビッド3Dで作られた迫力あるサウンドが体験できるCDです。

11 鉄拳タンクトップ 10名

非売品/提供:ナムコ

サイズはちょっと小さめだけど気合いで着てください。やっぱり女の子向けかな?

12 J-CANDY 10名

発売中¥100/提供:サクマ製菓

スポーツキャンディーなる新種類のキャンディーです。なんとJリーグオフィシャル商品なのです。

※隔週化に伴い、7月号当選者を8/25日号(8/11発売)、8月号当選者を9/22号(9/8発売)でそれぞれ発表させていただきます。ご了承ください。

アドベンチャーゲーム

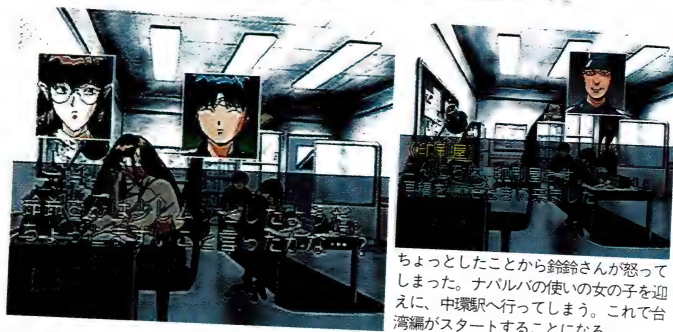
3×3EYES（サザンアイズ）
〜吸精公主〜

前号のPS PREVIEWで紹介した四川省編に引き続き、今回はこのゲームのもう1つのパート、台湾編の中盤までを紹介。四川省編が静なら、台湾編は動。戦闘が多く、「3×3EYES」本来の楽しさが詰まっている。

■8月11日発売予定
■エクシングエンタテイメント
■7,300円(2枚組)

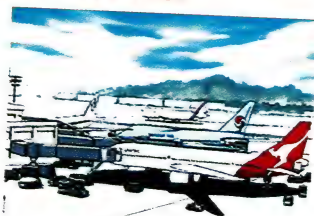
冒険活劇の魅力が溢れる台湾編の中盤ダイジェスト

2つのオリジナルストーリーを軸に展開する、「3×3 EYES〜吸精公主〜」。台湾編は、香港妖撃社の編集室で、鈴鈴の会話から分岐していく。怒った鈴鈴をなだめれば四川省へ、放っておくと台湾編へ。

もともと台湾には、先にスティーブ龍が行っていたのだが、どうも手に負えない難事件らしい。八雲は、額の无(ウー)の文字の変色が気にはなっているが、印刷屋に原稿を渡した後、パイとともに台湾へ飛ぶことにする。四川省へは鈴鈴が行く。台湾編を解決した後に合流することになるのだが、そんな展開になるとは、まだ八雲も知らない。のんきなパイを引き連れて行く旅。事件が待っていなければ心ウキウキなのだが……。

ちょっとしたことから鈴鈴さんが怒ってしまった。ナパルバの使いの女の子を迎えに、中環駅へ行ってしまう。これで台湾編がスタートすることになる。

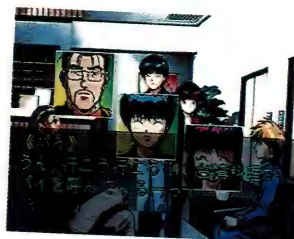
SCENE 1 風水師・明芳累(ミン・ファンレイ)

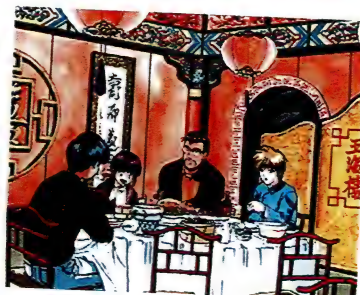
台湾へ到着した2人を空港で待っていたのは、妖撃社の良心とも言えるスティーブ龍と、見なれない女性。彼女が今回の事件の依頼者・明芳累だ。詳しい話は後でということで、4人は明の車で台北市内の宿泊先へ向かう。高速公道から見える台北の風景には、なぜか風水の看板が目立つ。一行は、ホテルにチェックインの後、打ち合わせも兼ねて、台湾料理店へ。

そこでの話は、八雲にとって非常に難解なものだった。風水、龍脈、龍穴……。ともかく明によれば、繁華街の一等地にあり、風水の条件で言っても完璧なはずのビルが、謎の腐敗現象を起こしているという。しかも、そのビルは明が風水を担当したところ。台湾では、風水はビジネスとして確立されており、失敗を喜ぶ輩も多い。なんとしてもその原因をつきとめなければ、明の風水師としての信用はガタ落ちだ。4人は豪華な食事の後、百聞は一見に、しかずとばかりに、問題のビルへ向かうことにする。

明芳累(ミン・ファンレイ)

高名な父の跡を継ぎ、風水師となった。風水以外にも式神を操る。本事件の依頼主。

スティーブ龍(スティーブ・ロン)

香港で名高い霊能者。原作ではいろいろな事件で八雲たちと行動を共にする。

食べ物に目がないパイは、単純に台湾料理を食べられることを喜んでいるが……。

台北の町並みで見かける風水の文字。中国で発祥した地勢学として、ここ台湾でも発展。

CHECK!! ライバル風水師・揚(ヤン)

台湾料理屋を出た後、明のライバルともいえる風水師・揚に出会う。彼は、会う早々、明をイカサマ風水師あつかいし、挑発しまくって去っていく。腕は確かだが、仕事のやり方が強引で名高いらしい。

揚とは、この後も出会うことになるが、初対面の時のイメージがだんだん変わっていくことに……。人は見かけによらないってこと。

やたら挑発しまくる風水師・揚。

SCENE 2 消えた男の子!?

そこでパイが素っ頓狂な声を上げた。

「男の子がいた……」

こんなところになぜ男の子が!? 4人は調査はさておき、その男の子を探すことにした。ここからしばらくは、パイと明、八雲と龍という組み合わせでの探索が続く。何フロアか調査を進めた後、八雲たちは5歳くらいの少年を発見。明によれば、何度もこのビルに侵入し、警察に保護されている常習犯(?)らしい。しかも、この男の子がやっかいで、何一つ喋りもしないくせに、なぜかパイだけにはなついてしまう。八雲は男の子を明とパイに任せ、龍と共に本格的調査に乗り出す。しかし、男の子を探していた時と同じで、なかなか話は進展しない。

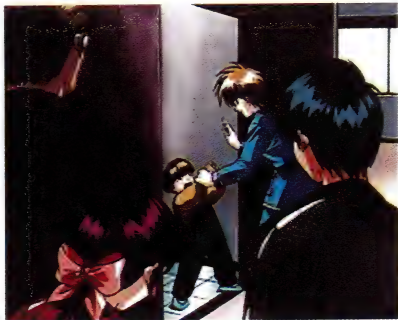
ビルの中に入ったとたん、一行を迎えてくれたのは、ツンと鼻につくような、異様な臭気だった。カビの一種らしいが、防カビ剤も効かないほど強力なものらしい。しかも、昨日より加速度的に悪化しているとのこと。もはやこのビルには、4Fと6Fに一社ずつが残っているだけだ。

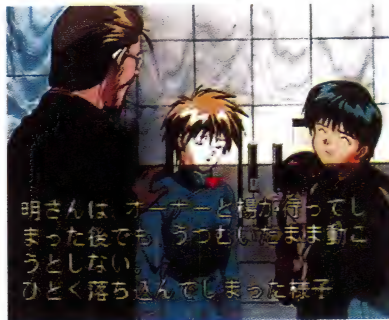
一行は、原因を調査するためエレベーターへ向かった。ところが

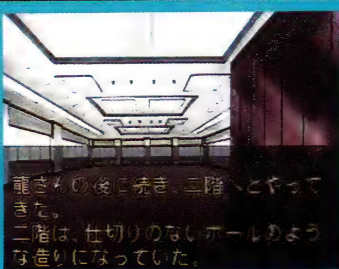
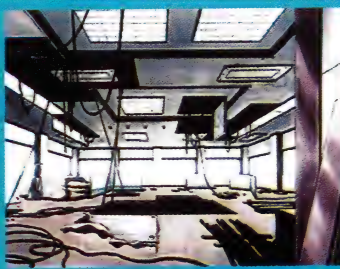
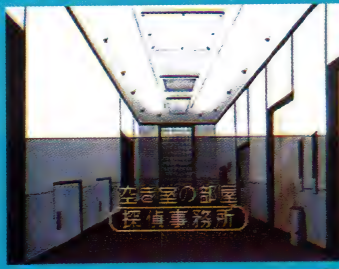
4Fの探偵さんは、最初お客さんかと勘違いしてやたら愛想をふりまく。八雲が子供を探していることを話すと、急に態度が変わってしまうのだ。

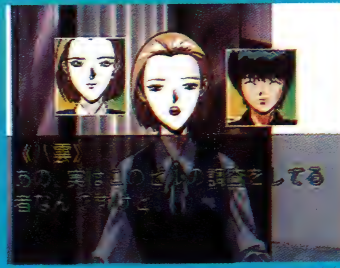
梁社長

6Fの人材派遣会社の社長・梁さんは、腰の低い人。これまで明の風水によって会社を繁栄させてきただけに、明に対する信頼も厚い。しかし、ここは……。

人影のないビルに男の子が!? 龍は心当たりがあるらしく、八雲に探すことを提案する。今はそんなことをしてる場合じゃないけど、まあしようがない。

王オーナー

見るからにワル者の、このビルのオーナー。自分勝手で、思いやりのかけらもない。なんて男だ!!

明を解雇し、さきほど出会ったライバル風水師・揚を連れて登場した王。明を罵倒して、エレベーターに乗り込む。

繁栄を約束されたビルに何が起こったのか……

ホールの他にトイレと給湯室があるのみ。ホールは仕切りがなくて、広い。

2Fと同じ造りだが、配線や建材が剝きだしになっている。

ホールが2つに仕切られ、一方に探偵事務所がある。もちろんお客はいない。

ホコリっぽくて陰湿な感じがする空き部屋が2つある。しかし、何もない。

空き部屋と人材派遣会社。人材派遣会社は対応もキチンとしている。

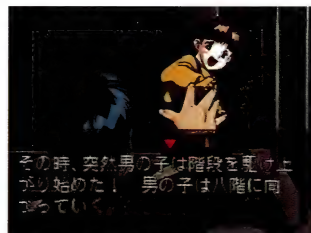
ここも空き部屋が2つ。手分けして調査しても何も出てこない。

エクシングより／「海底大戦争」、「ウルフファング」、「天地無用!」と「3×3EYES」以降の作品も続々と出ますので、ご期待ください!（織戸）

SCENE 3 襲いかかる妖魔

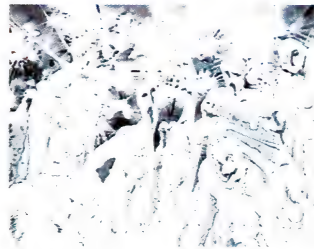
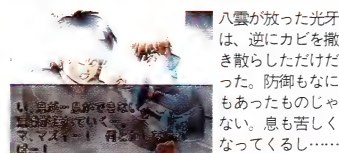
　このビルのオーナー・王が現れた時に再びいなくなった男の子を探すため、４人は上のフロアへ行くことになる。しかし王オーナーが揚に対策を依頼した手前、４人がまだビル内でウロウロしているのはちょっとまずい。また、男の子が王オーナーに見つかってもやっかいなことになるだろう。

　ところが、２Ｆからしらみつぶしに探す八雲たちが聞いたのは、王オーナーの悲鳴。どこかに閉じ込められてしまったらしい。恐怖に駆られる人材派遣会社の人々を龍とパイにまかせ、八雲は明と悲鳴がした上階のフロアを目指す。防火扉を土爪で破った先には、全体がカビで被われた、異様な空間があった。ここから八雲は戦闘に引きずり回される。しかし、この妖魔達はひと筋縄ではいかない。

王オーナーの悲鳴に、取り乱してしまった梁社長。明への信頼も崩れてしまうかのようだ。

あの男の子がいた！　なぜこんな危険なところにいるのか、八雲にはまったくわからない。

CHECK!! 明芳累壮絶なる最期!?

　王オーナーを助け出す戦いで、さっそうと式神を操り、その力を見せつけた明芳累。しかし、カビ人形の大群を食い止め、オーナー達を逃すために、犠牲となってしまう。あまりにもあっけない最期に、呆然とする八雲。八雲の獣魔術がカビ人形に通用しなかったし、明がいなければ、脱出できなかっただろう。生きていればいいが……。

VS カビ人形

　王オーナーの悲鳴がした場所にいたのは、カビの化物。こいつは八雲の獣魔術がまったく通用しない。息ができなくて意識が朦朧とする八雲が見たのは、式神を操る明の姿だ。明が放った札は、空中で燃え上がり、カビ人形を次々焼き払っていく。しかし、こいつは楽勝と思った矢先に、明は……。

八雲が放った光牙は、逆にカビを撒き散らしただけだった。防御もなにもあったものじゃない。息も苦しくなってくるし……。

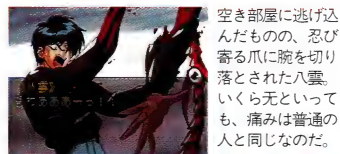
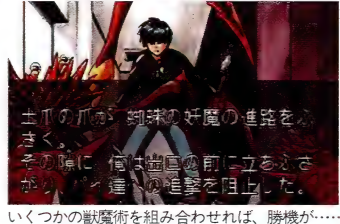
明の放った札が、燃え上がる。炎はカビ人形を焼き払い、窮地を脱出することができた。王オーナーはどこにいるのか。

またまた増え続けるカビに逃げ出す４人。このままじゃ、再びカビまみれになってしまう。どうする八雲！

明の式神が暴発!?　大量のカビに引火して、大爆発を起こしてしまう。明の運命は？

VS 甲羅蜘蛛

　逃げる男の子を発見し、８Ｆにたどり着いた八雲とパイを迎えたのは、カニのような固い甲羅を持つ蜘蛛。しかも、前から後ろから、天井から出現する。空き部屋に逃げても鋭い爪が襲いかかる。パイと男の子を背に、八雲は苦闘する。

空き部屋に逃げ込んだものの、忍び寄る爪に腕を切り落とされた八雲。いくら无といっても、痛みは普通の人と同じなのだ。

固い甲羅は土爪を弾き、素早い動きは光牙でも捉えられない。八方塞がりの八雲。まずはパイ達を安全な場所へ避難させたい。

いくつかの獣魔術を組み合わせれば、勝機が……。

台湾編は戦闘の連続!! そこで…

四川省編とは比べものにならないほど、戦闘の多い台湾編。そこで、あらためて八雲の獣魔術について解説してみたい。覚えて帰ってよ。

攻撃用獣魔術土爪（トウチャオ）

　原作で、八雲が一番最初に覚え、最も頻繁に使う獣魔術。地を走る３本の爪で対象物を破壊する。直接攻撃する以外にも、動きを止めたり、カギのかかったドアを破壊することにも使用。

攻撃用獣魔術光牙（コアンヤア）

　光術系獣魔術。スピードと攻撃力に優れるが、鏡で屈折したりする性質を持つため、敵に跳ね返されたりすることもある。また、狭い空間では危険度が高すぎて使えないことも。

防御用獣魔術鏡蠱（チンクウ）

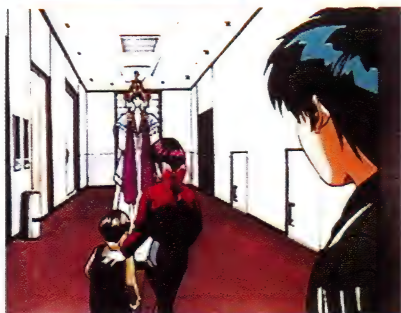
　光牙の逆で、光術系獣魔術を反射する防御獣魔術。つまり、光術以外には効果がないということ。召喚した際、腕に装着する姿はかなりカッコイイが、このゲーム中ではあまり使うことはない。

移動用獣魔術走鱗（ツオウリン）

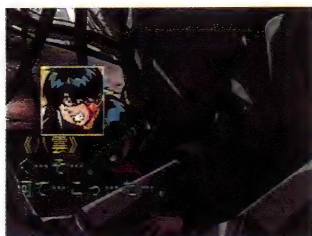
　細身の兜カニといった感じの移動用獣魔術。原作では、パイのタクヒと同じように、足がわりの乗り物となっているが、ゲーム内ではもっぱら逃走用。戦闘シーンで出てくるからしようがないが。

その他

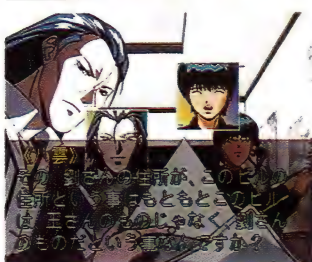
　ゲーム内に登場する八雲の獣魔術は以上の４つ。戦闘コマンドはほかにもいくつかある。例えば通常攻撃、通常防御。しかしこの２つは、戦闘中に使わなくても支障がない。

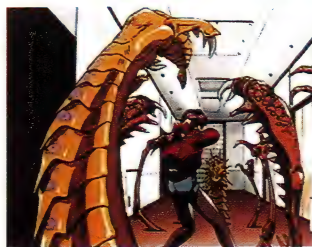
SCENE 4 ランフェイの陰謀

ベナレス配下の妖魔。もともとこの女が八雲の額の文字を変色させた。何の目的でこのビルを狙っているのかは不明。はたしてベナレスも関係しているのだろうか。

やっとのことで甲羅蜘蛛を倒し、パイたちを追いかけた八雲の前に現れたのは婪妃であった。やはりこの妖魔が黒幕だったのだろうか。

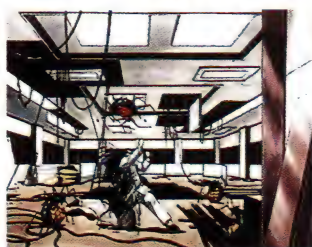
このあたりから、ビルの調査どころでなくなってくる。ビルには結界が張られ、妖魔がいくらでも湧いてくるし、パイと男の子ともはぐれてしまう。そんな時に心強い味方となってくれるのが揚だ。カビ人形との戦いでは醜態を見せていたが、彼の真の力はここから発揮される。口調は相変わらずだが、最初に出会った頃よりも信頼できそうだ。最初八雲を「小僧」と呼んでいたのに、ちゃんと八雲の実力を認めて名前で呼んでくれるようになるのだ。八雲は揚とコンビを組み、各階で化物と戦う。ここからが「３×３ＥＹＥＳ」のもっとも〝らしい〟ところ。パイと男の子を探すまでの戦闘は、本当に連続でやってくる。八雲は不死身の无。死ぬことはないとはいえ、この緊張感はなかなか味わえない。「３×３ＥＹＥＳ」の世界が最も楽しめるシナリオといえる。

止まっているエレベーターの落下により、大打撃を受けた八雲。全身の感覚が……ない！

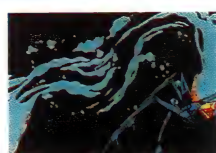
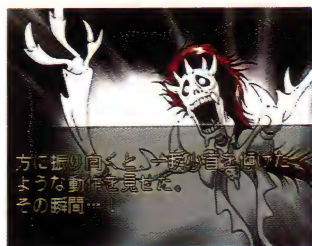
結界と化物の被害はいろんなところに及んだ。人材派遣会社の社員は化物にやられ、探偵は半狂乱で助けに来た八雲に銃を乱射。しかも探偵はこの後……。

CHECK!! 探偵は何か知っていた

ガイコツに襲われていた探偵は、八雲達が救出しても正気に戻らず、銃を乱射し、怪しい言葉を吐く。「俺は頼まれただけだ……お前の親父を調査しろって……」。そういうと、探偵は結界の外であるはずの窓から放り出されてしまう。いったい彼は何を言いたかったのか？　探偵の部屋を調査すると、ある男の調査報告書が出てくる……。

VS 巨大な腕

八雲が攻撃すると床に隠れ、意外な場所からまた出てくる。何体いるのかもわかりゃしない。これは不利。

まずは土爪で床の中から引っ張り出して、戦うのがベスト。この戦いで八雲はまたしても傷を負ってしまう。

VS 蜘蛛

ノミのように動きが速いので、動きを止めて攻撃したい。揚の秘技がここで役に立つわけだ。

この蜘蛛は３Ｆだけじゃなく、１Ｆにもいる。揚といっしょに龍や梁社長を助けに行かなくてはならない。

VS ガイコツ

砕け散ったかに見えたガイコツは元の形に復元していく。八雲の獣魔術も、揚の技も効かない。どうする？

髪を伸ばして八雲と揚の首を締めるガイコツ。苦し紛れに放った土爪は、ガイコツの頭骸骨を破壊した。

VS ジェル

どこからか湧き出て、増え続けるジェル。このままじゃ、２人ともこの化物に飲み込まれてしまう。

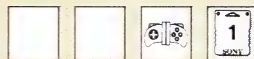
ネット状になっていた化物が、突如ひと塊になって襲いかかる。ここは逃げたほうが得策のようだ。振り切れ！

以降の展開は!?

パイを探してビルを駆け上がる八雲。その前に現れるのは、またしても婪妃。しかもキッチリとパイを人質にとって……。台湾編は、このあたりから全貌が見え始める。これだけ急展開で手に汗を握るシナリオも珍しい。次号以降で紹介していく。

エースコンバット

内乱を治めるために雇われたパイロットたちの戦いも、やっと終わりに近づいてきた。だが、残された任務は数こそ少ないものの難易度はどれも高く、最後まで気は抜けない。お得なハイテクを交えて攻略していく。

■ナムコ
■発売中
■5,800円

最後の最後の攻略テクニック&対戦のススメ

ラストに向かい、より過酷になる戦闘を、少しでも楽にクリアできるテクニックを紹介する。

加えて、今まであまり触れる機会のなかった対戦モードでの戦い方についても紹介していく。

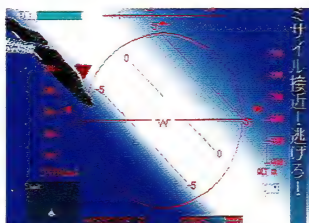
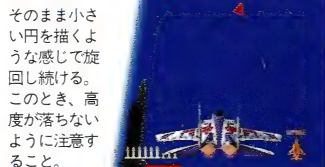
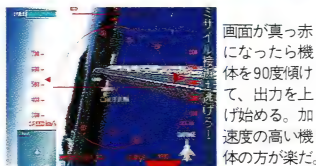
より華麗に避ける！ ミサイル回避テクニック

ゲームも後半になると、対空ミサイル砲台やベテランパイロットが登場し、敵のミサイルに追いかけ回されることが多いはず。これを回避するには、加速＋急旋回が効果的だ。画面が赤くなったら一気に機体を傾け、出力を上げながら旋回し続ければかなりの確率でミサイルを避けることができる。

「ミサイル接近！」の表示が出てからが勝負。

画面が真っ赤になったら機体を90度傾けて、出力を上げ始める。加速度の高い機体の方が楽だ。

そのまま小さい円を描くような感じで旋回し続ける。このとき、高度が落ちないように注意すること。

あとは神様にでも祈るだけ。まあこれで背後から撃たれたミサイルはほとんど避けられるけど。

僚機と一緒に難局を打開せよ！

ゲーム後半の任務は登場する敵機の数が増え、プレイヤー機だけで全部を相手にするにはどう考えても不利。もしお金に余裕があれば、なるべく僚機を雇って戦った方がいい。この頃の登場パイロットにはエース級の人材が出現しているはず。雇うにはそれなりの出費を覚悟しなければならないが、それに見合うだけの仕事は確実にこなす。単独攻撃で何度も失敗しているミッションがあれば、一度試しに雇ってプレイしてみてほしい。エースの偉大さが分かる。

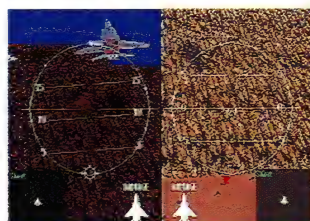
使用する機体とミッションの相性も考えよう。

使い切れないお金は僚機に使うのがベスト。

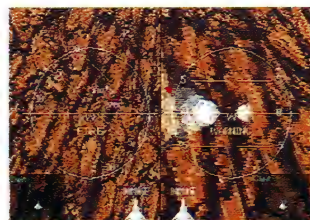
本編を遊び終えた人に、2PVS講座

決まったパターンの通用しない人間相手に、いかに効率よく勝利していくかを解析する。

純粋なドッグファイト

このモードの目的は「相手を撃墜すること」の1点。耐久力の設定はあるものの、ミサイルを1発受ければたいていの戦闘機は破壊される。そこに「次」はない。一瞬の油断が生死を分かつ世界だ。

エースパイロットの誇りを賭けて戦い抜け！

相手の背後を取れ

相手を撃墜するには、背後からミサイルを叩き込むのが一番手っ取り早い。このモードでは実戦同様、いかに相手の背後を取れるかにかかっている。この場合、操作系はノービスよりも素早い反応のできるエキスパートの方が有利。相手の攻撃を読んで移動しよう。

この状態でミサイルを発射すれば勝利だ。

勝利のために

対戦のために用意された空間はお世辞にも広いとはいえない。敵を追いかけるために急旋回して、空域を取り囲む壁にぶつかることもあるので注意しよう。

基本的には垂直方向からの攻撃が理想的。なぜなら水平方向からの攻撃は背後を取らない限り、こちらも攻撃を受ける可能性があるからだ。なんとか敵機をロックオンしたら、とりあえずミサイル発射。敵はこれを必死で回避しようとするはず。このときが最大のチャンス。回避行動に集中するため、動きが単調になり、敵の背後が取りやすい。追い打ちで落とせ。

ロックオン成功！ 思わず口もとが緩む。

冷静に行動できたものだけが、勝利できる。

難易度に大きな差のある2つのミッションを攻略

比較的簡単なミッション13と長く苦しい戦いが続くミッション14の攻略。先に簡単なステージでお金を貯めて、難しいミッションで僚機を雇う足しにするのが賢いプレイの仕方だ。

MISSION 13「偵察」

敵の隠された燃料基地の偵察が任務。当然基地を守る敵哨戒部隊が出現すれば、戦闘はまぬがれない。ただし、登場する敵の数はそれほど多くはないので難易度は低い。お金を稼ぐ任務だ。

自機はコレ！ Su-27

戦略マップ
ターゲット 敵哨戒部隊

戦う敵は少ない

任務開始から前方へ一直線に飛行を続けると、レーダーに地上ターゲットが映る。これはこの任務唯一の地上の目標だ。だが、この目標がレーダーに入ると同時に前方から哨戒機が計４機飛んでくる。機種はＹＦ－23とＦ－15の２種類。とりあえず地上の輸送機は置いておき、この４機の撃墜に入る。

問題は２機のＦ－15。基本性能が高くドッグファイトに強いだけに、こちらも相応の戦闘機でなければ叩くことはできない。

前方に敵を確認。これよりドッグファイトへと突入する。まずは２機のＹＦ－23を撃墜してしまおう。

Ｆ－15との戦いは油断がゆるされない。

地上の敵も忘れるな

哨戒機を４機破壊してしまえば、残りは地上に止まっている輸送機を攻撃するだけ。レーダーで位置を確認したら、ミサイルを叩き込もう。輸送機には当然、攻撃力はないので、何も考えずに攻撃するだけ。これでこの任務は終了する。簡単な任務だけに僚機を雇う必要はない。節約しよう。

地上に止まっているＣ－５が目印だ。

これで任務完了！　ノーダメージを狙おう。

この敵がヤバイ！
F-15

ドッグファイトの能力は天下一品。ミサイルを当てるだけでもひと苦労の戦闘機だ。できれば早急に倒したいところ。

自分で使ってもかなり強い機体だ。

MISSION 14「燃料基地破壊！」

前のミッションでとうとう敵の秘密給油基地が発見された。今回の任務はこの秘密基地の完全破壊。地上の目標よりも、襲いかかってくるベテランやエース級の敵機が恐い。防御重視で戦おう。

自機はコレ！ A-10

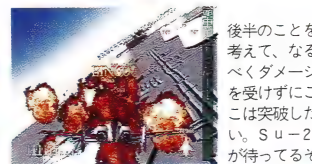
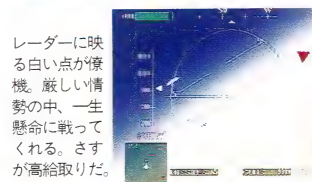
戦略マップ
ターゲット 燃料生産基地群

最初さえしのげば

ここでは対地攻撃用に自機をＡ－10に設定している。だが、これだと序盤の空中戦がかなりツライ。雇い賃の高いパイロットが一緒でないと、切り抜けるのは難しい。だが、幸いにもＡ－10は防御力が高いのでミサイルを１発受けたぐらいでやられることはない。

敵の中には、自機と同じＡ－10も交ざっている。同じ性能の機体と戦って負けるわけには！

レーダーに映る白い点が僚機。厳しい情勢の中、一生懸命に戦ってくれる。さすが高給取りだ。

いきなり敵の波状攻撃が待っている。

後半のことを考えて、なるべくダメージを受けずにここは突破したい。Ｓｕ－27が待ってるぞ。

最後まで気を抜くな

ある程度の敵機を片付けたら、地上のターゲットの破壊にかかる。重要施設のあちこちに配備されている対空砲台は、機銃だけでなく誘導ミサイルも撃ってくるスグレモノ。あまり低空を飛ぶと、いきなり至近距離から痛いのをお見舞いされる。こちらがロックオンしたら即座にミサイルを発射し、そのまま回避行動に移らないと危険だ。最後の巨大なプラントのそばにはこのミッションの最大の敵、エースパイロットの乗るSu－27が出現する。基地への攻撃が簡単に終わるなら、Su－27は無視して任務を終わらせるのもいい手だ。

遠くに見える巨大なロボットのような建造物が、最後の攻撃目標になる。

この敵がヤバイ！
Su-27

パイロットのランクがエースだけに、かなりの苦戦が予想される。Ａ－10では無理して戦わない方が得策かも。

バランスの取れた旧ソビエトの名戦闘機。

ナムコより／究極のスティック「エースコンバット」を紹介しよう。①レベルは当然ハード。②時期はＦ－117のみ（それまでに１回クリアしてね）。③僚機に頼らない。どうだ。これでクリアしてこそ真のエースだ!!（吉積）

任務終了直前の2つのミッションを攻略

残る２つの任務はどちらも難易度がかなり高い。自機を何機も失う可能性があるので、任務に入る前にセーブは欠かさず行おう。これからの任務で生き残るには、腕よりも戦略が大事だ。

MISSION 15「要塞奪取!」

敵が要塞としているスコーピオン島に攻撃をかける。特筆すべきは登場する敵機の９割がエースパイロットを乗せているということ。僚機はもちろん、普通に戦ったのでは目標にたどりつくのも難しい。

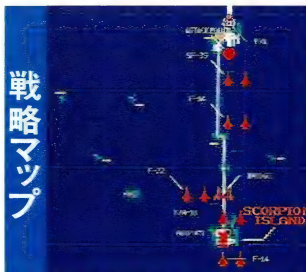
自機はコレ! Su-27

戦略マップ

ターゲット　赤い吊り橋・中央空港施設

ザコは相手にしない

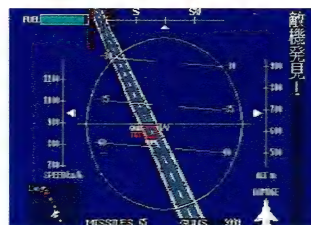
とにかく次から次へと登場する敵機を撃墜していくのは一苦労。そこで、今回は敵機と戦わない方針で進んでいく。

まずミッションがスタートしたら、機首を上げて一気に加速する。高度が2000mまで達したら、加速は続けながら機体を水平にし、そのまま橋まで直進する。これだと、対空砲台や敵機の攻撃を何一つ受けることなく橋まで到達できる。レーダーの自機１個分下くらいに橋がきたら、加速を止めて急降下を開始する。

青い空を見ながら加速し続ける。戦場を感じさせない静けさが、今後の戦いの激しさを感じさせる。

いきなり機首を上げてグングン高度を取る。

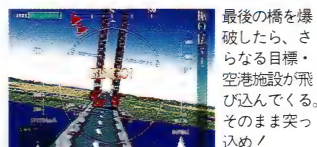
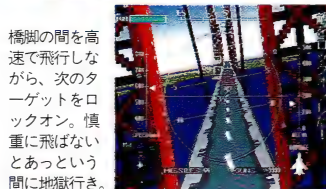
この位置まで飛んだら降下開始。

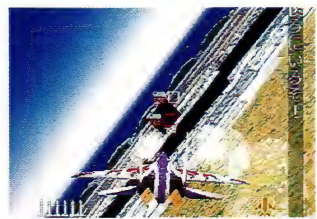
急降下爆撃!

一気に降下しながら、橋の一番手前の部分をロックオン。ミサイルを発射しながら、自機の機首を上げ、次に橋の中央部分にミサイルを叩き込む。同じように橋の最後の部分に３発目を撃ち込んだら、橋の間を抜けて空港へ。映画のようにカッコよく決めたい。

このミッションで一番盛り上がる場面。

機首を引き起こしつつ最初のミサイルを発射。すぐに△ボタンを押して、目標を切り替える。

橋脚の間を高速で飛行しながら、次のターゲットをロックオン。慎重に飛ばないとあっという間に地獄行き。

最後の橋を爆破したら、さらなる目標・空港施設が飛び込んでくる。そのまま突っ込め!

空港施設を破壊!

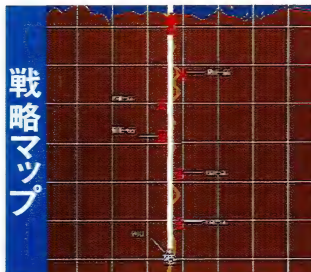
橋を爆破した勢いで、低空で空港に侵入し、そのまま全施設を一度に破壊する。最初やや左によりながら目標を破壊し、その後で減速しつつ右へと回頭。滑走路に止まっている輸送機を次々と爆破すれば任務完了だ。

敵の猛攻があるから一回で破壊しつくしたい。

この敵がヤバイ! F-14

この方法では戦うことはないが、実際にドッグファイトしたら、倒すのにかなりのミサイルを消費するに違いない。

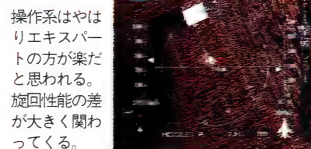
今回は相手にしないでクリアしてしまおう。

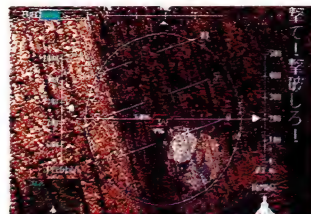
MISSION 16「突入!」

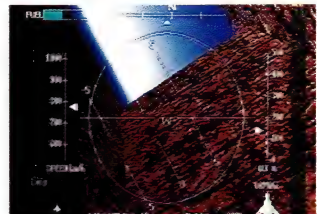
敵の本拠地へと向かうために、山脈の中の洞窟を抜けていく。レーダー基地破壊と同じく、上には出られない。機動力のある機体選択がクリアのカギだ。

戦略マップ
ターゲット　敵本拠地

壁にぶつかればどんな戦闘機でも一撃で大破する。一番慎重にならなければならない任務だ。

操作系はやはりエキスパートの方が楽だと思われる。旋回性能の差が大きく関わってくる。

自機はコレ! F-22

道順を叩き込め

本拠地へたどり着くには、長い間洞窟の中を飛び続けなくてはならない。岩肌のグラフィックは先の道が左右どちらに曲っているのかが非常に判別しずらい。壁を見るよりも、地面を見るようにすると進行方向が多少わかりやすくなるだろう。

あとは何度もチャレンジして道順を頭に叩き込むしかない。この任務は最後に破壊するものなどなく、ただ洞窟を抜けるだけでクリアとなる。このあとのミッション17が最終任務だ。

５機目の戦闘ヘリが見えたらもうすぐ出口。

やっと空が見えた!　この先に待つ敵とは?

攻略最終回記念！スペシャルモード全公開!!

今回で「エースコンバット」の攻略は最終回。それを記念（？）してナムコから公表されたハイテク集をお届けしよう。これを使えばさらにエースの世界を楽しめることまちがいなしのテクニックだ。

まずはちょっとした技から

最初に紹介するのは、ポリゴンキャラを自在に動かす、ちょっと楽しいテクニックだ。

僚機を好きな視点から

2PのL2+R2+十字ボタン

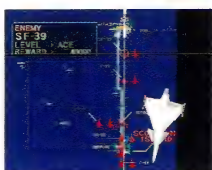
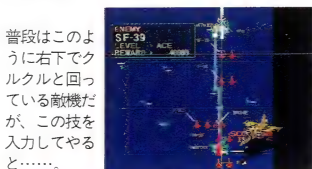
僚機選択画面で、僚機の姿を画面に表示しているときに上の操作をすると、僚機を自在に動かすことができる。普段なかなか見られない場所も見られる。

ああっ！　そんな恥かしいところまで……。

敵機を好きな視点から

2PのL2+R2+十字ボタン

これはブリーフィングの画面で敵機の情報を表示しているときに上記の操作で行うことができる。憎い敵機をじっくり眺めて、弱点でも探してみる？

普段はこのように右下でクルクルと回っている敵機だが、この技を入力してやると……。

いろんな角度から自由自在に見ることが可能になる。敵機の研究に少しは役立つかも。

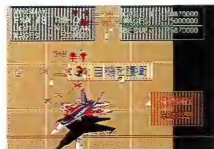
エンディング後のお楽しみ

一生懸命最後までプレイしてくれた人にはもちろん素晴らしいプレゼントが用意してある。しかも、クリアした難易度ごとに御褒美が用意されているので、最低3回はプレイしなくてはならない。ＥＡＳＹで最後までいったから、もういいやなんて言わせない。

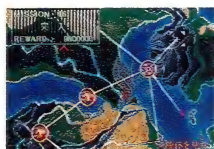
EASYでクリア

最初から全部使えるのもうれしいが、撃墜されても減らないことの方がもっとうれしい。

ＥＡＳＹでクリアすると、最初から16機種すべての戦闘機を使用することが可能になる。しかもこの戦闘機は撃墜されても減ることはない。お金は僚機を雇う以外に必要なくなったわけだ。

NORMALでクリア

僚機が最初から使えるけど、お金はかかる。ちょっと美味しさの薄いテクニックだけど……。

最初から全機種使えるのと同時に、僚機も最初から全機雇うことができる。自機は減ることがないから、いきなり腕の立つパイロットを雇うこともできる。けど、あまり必要とは思わない。

HARDでクリア

いきなり最終ミッションに挑むのもいい。事実上なんでもアリのモードになったわけだ。

ハードをクリアすると、上記2つのテクニックが使える上に、さらにどのミッションからでもゲームを始めることができるようになる。クリアの難しかったミッションにいきなり挑戦できる。

さらなる御褒美が待っている

最後に紹介するのは裏技中の裏技。まず通常のロード画面が出る前に１Ｐコントローラーの Ｒ１と○を押しっ放しにしておく。するとＣＤが飛び交う、いつもとは違うロード画面になる。このときに以下のコマンドを素速く入力するといろいろな隠し仕様が使える。

R1＋○押しっ放し

NOW LOADING

この画面表示中に以下のコマンドを入力せよ！

自機を敵機カラーで使う

上左下右上下左右R1

入力に成功すると、自分の使う戦闘機が敵機と同色になる。リアルな感じが増すのが不思議だ。

落ち着いたカラーリングが兵器のリアルさを感じさせてくれる。

僚機を敵機カラーで使う

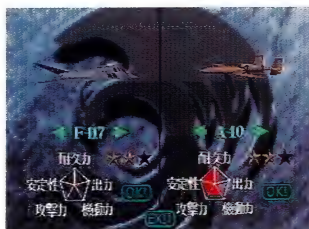
R1+START×10

これは僚機を敵機の色にしてしまうコマンド。任務遂行中に間違えないように気を付けよう。

やはり僚機も敵機カラーの方がカッコヨク見える。人より戦闘機で選ぶか？

VSモードが敵機カラーになる

左右左右下上下上○○△△△

戦闘機がリアルなカラーになって、友達との対戦にもより熱が入るのは間違いなしだ。

ＶＳモードでは自機を後方から見る視点が選べないのが非常に残念。でも勝てばいい。

お金持ちになる

下○△△△○△○△・○+△・○+△

入力に成功すればお金が最初からフルになる。コマンドで「＋」とあるのは同時押しを意味する。

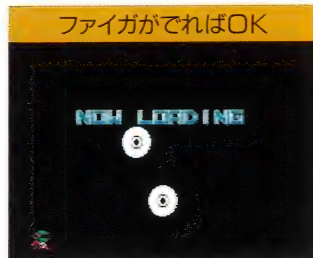
これで貧乏くさいケチケチ生活から解放される。大富豪の気前よさを見せてやる。

おまけゲーム始動

上左下右

次のロード画面からおまけゲームが動くようになる。このゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと僚機の雇い賃が無料に。操作はＬＲボタンでエンブレムを移動させるだけ。画面端につくと終わり。

ファイガがでればOK

NOW LOADING

画面の左下にファイガの絵がでれば入力成功。

弧を描いて移動するエンブレムを操れ。

3DRPG

KING'S FIELD II （キングス・フィールドⅡ）

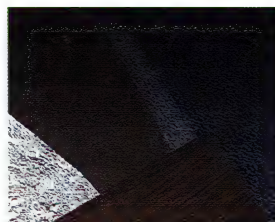
クエストのすべてを解かなくともラストまで行けるという自由度の高い本作。今回は攻略の第１回目ということで、序盤から中盤までのマップを掲載する。とにかく広いステージだから迷わないように。

■7月21日発売
■フロム・ソフトウェア
■6,300円

広大なメラナット島をどのルートで攻略していくか？

あるアイテムを使うことでマップが表示される。ただし、その昔メラナット島にいた海賊が作った不完全な地図らしく、すべての通路が描き込まれているわけじゃない。また、プレイヤーのいる周辺しか表示されない……。

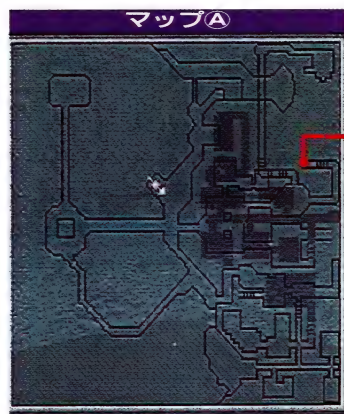
とりあえず、マップⒶからⒻのつながりを下に掲載しよう。プレイヤーの位置や向きと合わせて見れば、どちらへ進むべきか判断しやすいはずだ。なお、１つ先のマップに進むとＢＧＭが変わるのでそれとわかるだろう。

行こうと思えばレベル１でも先の地域に行けるけれど、敵と闘って力の差がありすぎるようだったら、引き返すべきだ。ときには強引な戦闘も必要だが、セーブポイントでセーブするのを忘れないように。まず、セーブポイントを探す、これが基本。

高い場所から落ちるとプレイヤーは死んでしまう、というわけではない。一定のダメージを受けるだけだ。レベルを上げれば、飛び降りても大丈夫。

島に残存する村人の話の中には重要なヒントが隠されている。何度も訪ねるように。

マップⒶ

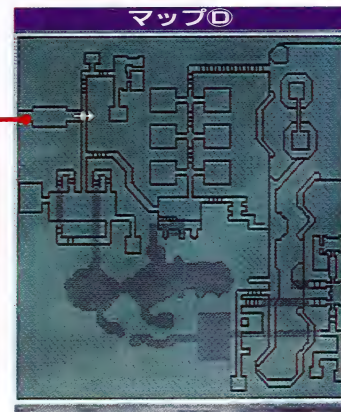
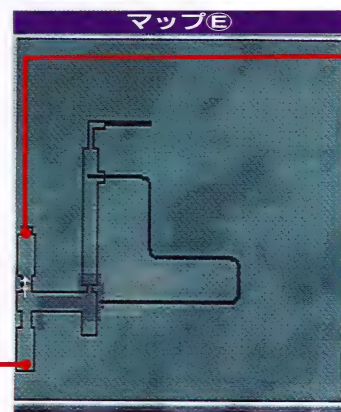
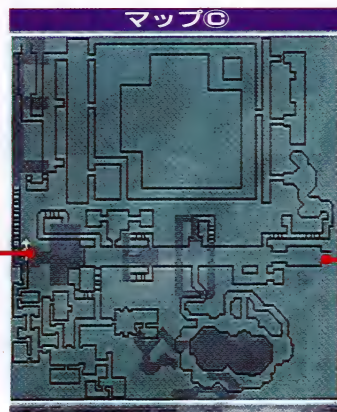
マップⒻ

マップⒺ

これが中盤までのマップ。マップ中には、白い矢印が表示されている部分があるけれど、これがプレイヤーの位置に向いてる方向を意味する。

ここにはセーブポイントがいくつかあり、これら以外に地図の未完成部分にも隠されている。見つけたらマップに描くのもひとつの手と言えるだろう。

マップⒷ

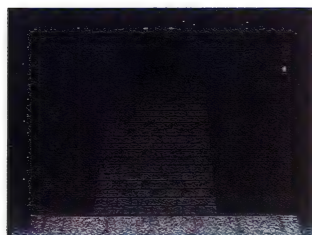
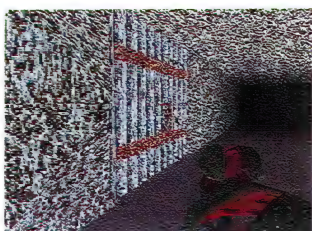
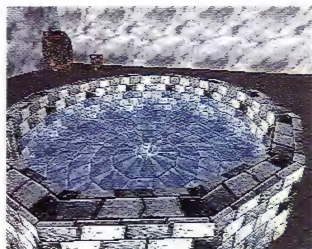
マップⒸ

マップⒹ

スタート序盤の西海岸での重要ポイント

さっそく西海岸の攻略だ。なんといっても重要なのが海辺の泉。2匹のクラーケンとスライムがいる。入り口左手前にいるクラーケンを横に回り込んで倒し、残った敵は、体力を回復しながら倒すようにする。入り口でもたもたしていると、2匹のクラーケンと同時に戦うはめになる。

もうひとつ重要なのがセーブポイントを確保すること。最初プレイヤーはとても弱く、簡単にやられてしまう。こまめにセーブできるように、途中にいるクラーケンを排除しておきたい。

そうして海辺の泉で体力を回復し、こまめにセーブしながら徐々にレベルを上げていこう。

マップを見ると橋を渡って行けそうだが、途中で途切れている。浅瀬を走っていこう。くれぐれも深みにはまらないように。主人公は強度のカナヅチだから。

地下の奥には鍵がないと開かない扉がある。どの鍵で開くのか、いろいろ試してみよう。

体力を回復してくれる海辺の泉は回復の泉から水を引いているらしい。他の場所にも同じ効果のあるものが存在する。肝心の回復の泉はどこだろうか？

クラーケンを倒すには、強力な武器と魔力を必要とする。しばらくは、こいつの存在は忘れておいて、どうしてもクリアできないようなところまで進んだら戻ってきて倒してあげよう。滝へ行くには、前を通らなければならないが、触手にやられれば、一発でお陀仏。浅瀬をダッシュで走り抜けるようにしよう。魚のシーゲルにかまっていると危険。

マザーエイリアンみたいに強いクラーケン。初期の段階では、浅瀬をダッシュで逃げて、戦わないようにしよう。

クラーケンの巣

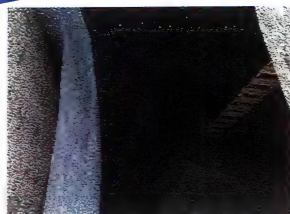
滝の裏にはスケルトンが何かを守っている。ちょっと無理をすれば、きついことが待っているかもしれない。

滝

海辺の泉

クラーケンを倒していないけれど、体力を回復したい時は、ダッシュで泉に近づき、□ボタンで回復。すかさず、ダッシュでバックすれば、攻撃を受けずにすむ。敵が入り口にいる時は、別の場所に行き、初期配置に戻す。

島の灯台

灯台の火は、攻撃してこないので心配ない。

セーブポイント

マップの暗い部分が地下になる。地下に下りてあるところにセーブポイントがある。途中には、クラーケンが2匹か3匹いる。とにかくダッシュで横から近づき、1匹を集中して攻撃。あせらず間をおいて攻撃するのがポイントだ。他の敵から攻撃されたらいったん逃げ、再び回り込んで攻撃する。1匹を倒したら、泉で体力を回復して残りを倒すのだ。これで、セーブポイントまで安全に行ける。

ジョゼ・ハーベン

釣りをしている男。何度も話を聞くと気になることを言う。「エルフが回復の泉から水を引いて海辺の泉を作った」「サンドルという男の子が海賊の鍵を見つけたとはしゃいでいたが……」などなど。

回復系アイテム

回復の泉は枯れているが、ある条件で復活する。そうすると、青・緑・紫・金の水が湧き出るようになるはず。これで、HP／MPをマックスまで回復できるけれど、水晶の瓶に入れれば持ち歩けるのだ。泉のようにマックスまでとはいかないが、HPが100、MPが50も回復する。それぞれの水と同じ効果のアイテムは、右のようになっている。それとは別に魔力を1アップするヴァーダイトというアイテムもあるのだ。

ヴァーダイト

回復の水(青)

回復の水(青)は、HPを回復する薬草と同じ効果がある。薬草がHPを40回復してくれるのに対してHPを100も回復する。

薬　草

HPアップ

回復の水(紫)

最初、なかなか見つからないMPを40回復するムーンストーンと同じ効果。紫の回復の水は、MPを50回復させてくれる。

ムーンストーン

MPアップ

回復の水(緑)

ブラッドストーン

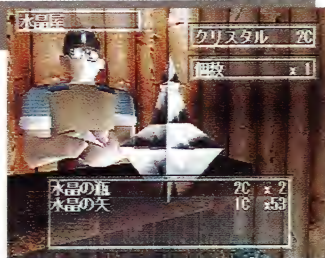
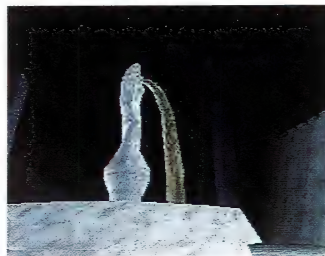
状態回復

ポイズン以外の状態の異常を正常な状態に戻してくれる。ブラッドストーンと同じ効果。後半、重要になってくるものだ。

回復の水(金)

竜王草の実

HP/MPアップ

復活のアイテム竜王草の実は、HP・MPをマックスまで回復するが、回復の水(金)は、HPを100、MPを50まで回復。

水晶を加工してくれる村人がいる。

回復の泉を復活させれば金の水が湧く。

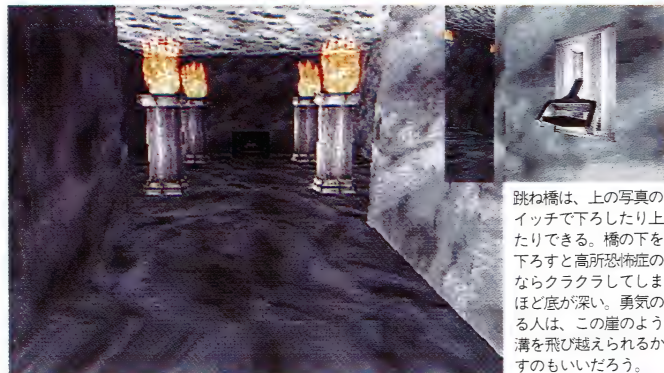
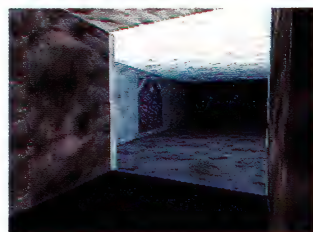
序盤から中盤までのチェックポイント

西海岸より先のマップの簡単なポイントを解説する。先に進めば進むほど驚く仕掛けが待っている。敵の攻撃に恐怖しながらじっくり冒険していこう。忠告しておくと、水晶はできるだけ売らないほうがいいだろう。それと僧兵の鍵で扉を開けて進む時は、必ずもうひとつ持っていること。戻るに戻れなくなることがある。

マップⒷ 集落で人々と出会う

北部集落と南部集落の2カ所で人々が生活しているので、アイテム類の売買ができる。どちらへも行けるが、先に北部を訪れるほうがいいだろう。

途中の跳ね橋に僧兵がいる場所では、僧兵が渡ってくる時に跳ね橋を上げて、僧兵を下に落とす。これで、僧兵と戦わずにすむ。墓地や小鉱山へ入るのは、ある程度レベルが上がってから。

住人たち
- アル・ハント
- ノーラ・バジル
- ラフィ・フォス
- 鍵屋 ウォズ・シュー

跳ね橋は、上の写真のスイッチで下ろしたり上げたりできる。橋の下を見下ろすと高所恐怖症の人ならクラクラしてしまうほど底が深い。勇気のある人は、この崖のような溝を飛び越えられるか試すのもいいだろう。

薄暗いダンジョンの中にまばゆい光に包まれた部屋がある。扉は封印されているようだ。

兄のダイアスのために祈っているのか。友人のファイのためなのか。教えてくれノーラ。

鍵屋のウォズ・シューは、鍵の複製や販売をしている。でも値段が高いのが難点。

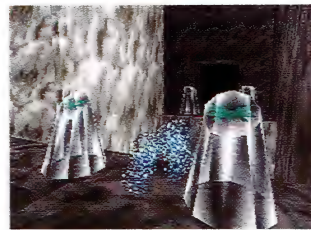
ファイの希望をかなえると、お礼にアレとかソレとかナニとかをもらえる。

マップⒸ ハーバイン3世の居城

小鉱山の次はアリの巣だ。でも、村人の話をよく聞いてちゃんとした装備で戦いに臨もう。ターマイトの巣には、落とし穴があるので注意。ダッシュすれば落ちずに進むことも可能だ。

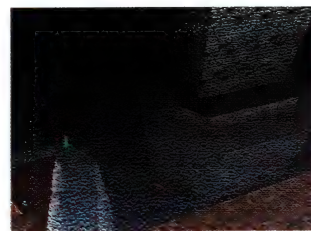
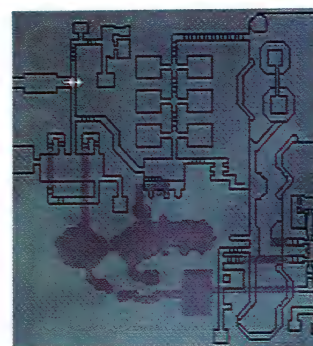
マップⒸの後半では、ハーバイン3世の居城に入れる。口から炎を吐く仕掛けがあるが、こいつもモンスターの一種のようである。つまり倒せるということ。

水晶の矢で攻撃。ターマイトは尖ったものに弱い、という弱点をつくのだ。

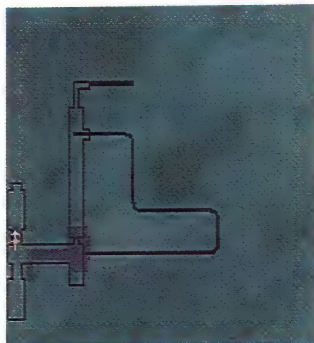
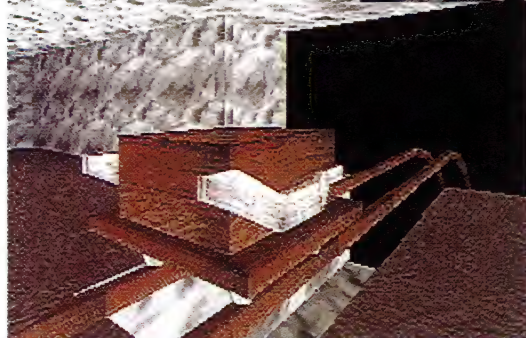
住人たち
- マック・タブラーの家
- ダルフ・バイスの家
- クリフ・ロアの家
- クロラ・アムガン
- サンドル・アムガン
- 水晶加工 ラッド・ビルヘム
- キール・ハント
- セルフィ・フォス

奈落の底に落ちそうな場所に設置された風の柱。風の魔法を使ったが変化はなかった。

危険な香り漂うハーバイン3世の居城。

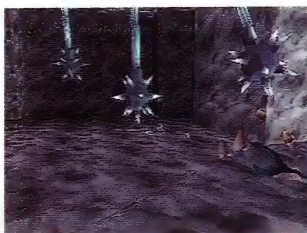
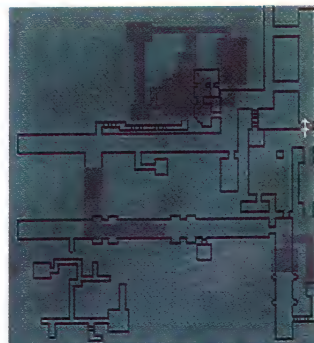
マップⒹ 東の海に2つの塔

3ブロックは、比較的ダンジョンが入り組んでない。けれど、ある意味で非常に重要な場所といえる。もしもワープできるアイテムをセットしているのなら、いろんなところに飛び込んでみるのがいい。これより東には行けないようなので、戻って次の地域へ。

ダッシュで進んでいたら突然の断崖絶壁だ!! もう、きんたまキューって感じ。遠くに見えるツインの塔へは、別のルートから行く。

住人たち
- ハリス・カーバイトの家
- テオ・バドエルの家
- ジジ・バドエル
- カレン・ショア
- レオン・ショア

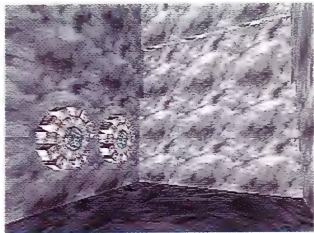
マップⒺ　トロッコで疾走

4ブロックは海賊もあまり調べなかったのか、マップの空白部分が目立つ。気になるのがマップに線が引かれているところ。ここには、あっと驚く乗り物がある。それはトロッコなのだ。マップの線上のルートを疾走する、ジェットコースターに乗った気分を味わえる。トロッコに乗っている時に◯ボタンを押すと降りることができるけど、下に落ちると助からないので注意。また、敵の攻撃を受けてもダメージを受けても落ちてしまう。それと、トロッコに乗らずにレールの上を歩いて渡ることはできないのでやめておこう。

PS初のトロッコプレイは一度体験してみる価値がある。乗っている時でも魔法や剣攻撃はできる。敵から攻撃を受ける前に先制攻撃をしたい。しかし、やれるかどうかは、半分運にまかせるしかないのだが。

マップⒻ　鉄球をくぐり抜けて

僧兵の弓やターマイトの攻撃を受けるとパラライズの状態になることがある。一定時間体が麻痺して動けなくなるので、ブラッドストーンを十分用意しておこう。

この地域にはカマのトラップ以上に危険な鉄球が動いている。背後からダメージを受けると危険。正面からぶつかるつもりで進めばなんとかなるかも。魔法に強いが、剣攻撃に弱い敵などが登場する。

鉄球でダメージを受けるのは僧兵も同じこと。引き寄せて勝手にやられてもらうのが得策。

仕掛けのある扉を開けようとするとトラップにかかり毒のダンジョンに落ちた。

敵2匹と同時に戦う時は、片方に隠れるようにする。仲間の攻撃を受けるので早く倒せる。

なにやら壁に仕掛けがあるようだ。2人の戦士が立つ時とは、どんな時なのか？

敵モンスター

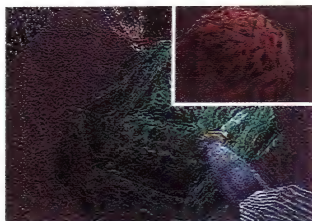
最後は、敵モンスターとの戦い方だ。剣の間合いと攻撃するまでの間（タイムラグ）を把握して、戦うようにしよう。敵が多い場合は、処理が遅れて攻撃のタイミングがずれることもあるので注意。

クラーケン（幼生）

ダッシュで横から近づきPOWERゲージが復活するのを待って攻撃する。ゲージが80％くらいで攻撃すると反撃されずにすむ。

この位置をキープしてPOWERゲームがマックスになるたびに攻撃を加えればいい。

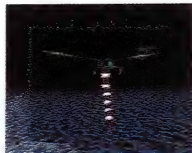
スライム

視点を一番低くして攻撃する。グリーンスライムにやられると、ポイズン状態から回復できる。

結構、近寄らないと剣が届かないのだ。

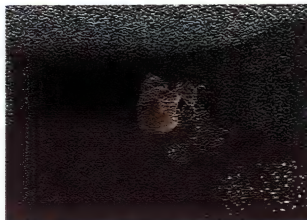
ヘッドイーター

L1と右やR1と左の同時押しして、回り込んで背後から攻撃。連打すると逆に攻撃が遅れるので一定の間を置いて押すこと。

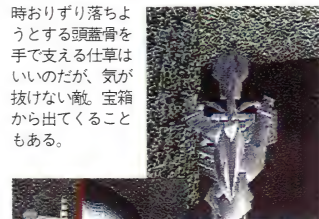
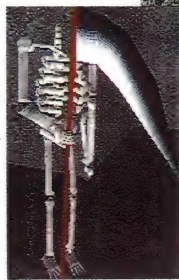
バルテイル

空中から攻撃してくるので厄介。魔法攻撃が有効だが、MP回復アイテムが少ないので無視したい。

１度目の攻撃で尻尾が取れ、２度目の攻撃で倒すことができる。海上にいる敵を倒すとゴールドを拾えない。

僧　兵

右に移動後、すぐ左へと逆方向に移動すれば、回り込みやすい。

できれば魔法で倒してしまいたい相手だ。

スケルトン

剣やカマの攻撃力があり怖い敵だ。◯ボタンを押してから攻撃の届く間合いに飛び込む。後は、反撃されない間隔で連続攻撃する。攻撃の間が空かない武器を装備しておく必要がある。

時おりずり落ちようとする頭蓋骨を手で支える仕草はいいのだが、気が抜けない敵。宝箱から出てくることもある。

頭蓋骨のないタイプはサイスというヤツ。この魔法にやられると、カースの状態になる。間合いを開けすぎると魔法を出してくるので注意しておこう。

格闘アクション

ドラゴンボールZ
UltimateBattle22

とうとう発売された、この「ドラゴンボールZ」。すでにソフトを入手されて、バリバリやりこんでいる人もいるであろうが、今回はPS版で初めて「ドラゴンボールZ」を触るという人向けの絶対攻略できるマニュアル。

■7月28日発売
■バンダイ
■5,800円（税別）

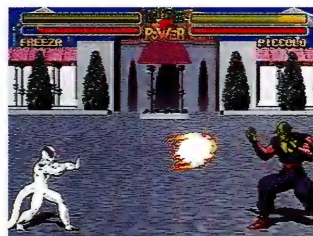
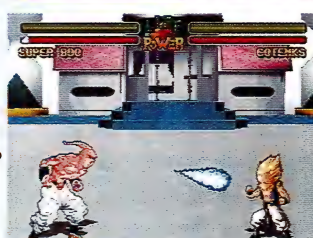
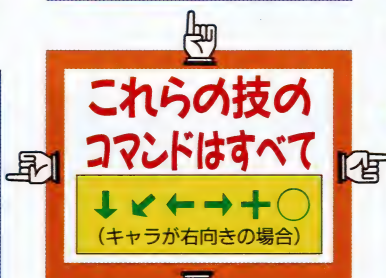
「ドラゴンボールZ」初心者のための必殺技講座

まず、このゲームがどんな内容であるか最初に語っておこう。

画面写真を見ればお分かりのとおり、人気マンガ『ドラゴンボールZ』のキャラクターが総登場する格闘アクションもの。ようするにパンチやキック、時には特殊な必殺技を駆使して、対戦相手にダメージを与えていき、最終的にライフをゼロにしたものが勝ちというルールだ。で、その勝敗のカギを握るのが各キャラクターが繰り出す独自の必殺技というわけ。さあ、コントローラを握れ！

全キャラ共通のコマンドを覚えましょう

このゲームの特徴として、すべてのキャラクターが共通した必殺技を持っていることが挙げられる（マンガでいうエネルギー弾みたいなもの）。とりあえず、ここでは8人のキャラクターに登場していただいたが、これらの技はすべてが「↓↙←→+○ボタン」という共通したコマンドで出せるようになっている。どうやらこれは、22人すべてのキャラクターについていえることのようで、つまり、このコマンドさえ覚えておけば、とりあえず全キャラクターが扱えるということでもある。

この必殺技の利用法としては、対戦相手との距離が離れている場合の威嚇、相手と接近するためのスキ作りなど、接近戦に持ち込む場合の“つなぎ技”として有効である。初心者であれば、遠目から飛び道具を撃っておいて、それといっしょに相手に接近、肉弾戦を挑むというのが基本であろう。

カッコよく勝ちたいならメテオスマッシュ

まず、メテオスマッシュの定義から。メテオスマッシュとは、他のゲームでいう〝超必殺技〟のこと。パンチ、キック、必殺技の連続技で、見た目、技の威力ともに最大級。しかしながら入力コマンドが複雑で、初心者にはちょっと難しいというリスクも併せ持つ。

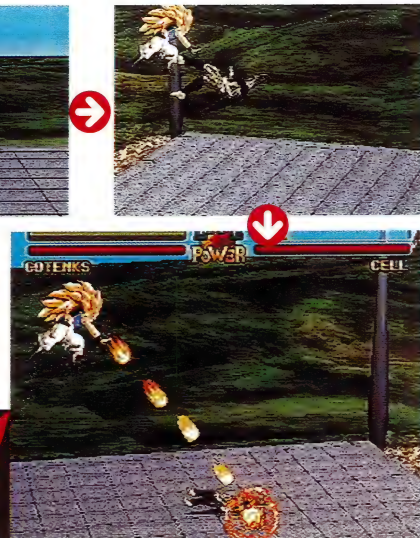
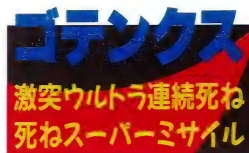
今回は、そのコマンドを公開することはできないが、とりあえず全キャラクターに〝メテオスマッシュ〟が存在することだけ覚えておいてほしい。てなわけで、今回はベジータ、ゴテンクス、超ブウの主要3キャラの技紹介でカンベンして／

前回紹介した悟空のメテオスマッシュ。こんな技､使ってみたい。

被害者はセル。コマンド入力終了と同時に〝超サイヤ人3〟の姿へと変身。そのままセルに頭突きをかまし、戦場はいつの間にか空中へと移る。空中で突き飛ばされたセルは地上へと落下。あとはエネルギー弾を連射してジ・エンド。

ゴテンクス
激突ウルトラ連続死ね死ねスーパーミサイル

被害者はピッコロ。地上から空中にピッコロを蹴り上げて、そのまま自分も空中へ移動。そこでさらに飛び蹴りを見舞って、アッという間に再び地面へ叩きつける。仕上げは顔面への連続ギャリック砲。ベジータならではの残酷な技。

ベジータ
ギャリックベジータキャノン

被害者は悟空。まず、得意（？）の液状化で悟空に接近していって、相手の体内に入りながらダメージを与える。で、またもや戦場はいつの間にやら空中になり、仕上げは得意の自爆！ といっても、ブウ自身にダメージはなし。

超ブウ
デンジャラスリキッドボム

それでも勝てないアナタには「ビルドアップ」モードがオススメです

世の中、不器用な人はいるもので、格闘ゲーム全盛のこのご時勢でも､「やっぱりコマンド入力は苦手～ッ」という人がいまだに存在する。そんな人にオススメしたいのが、この「ビルドアップ」モード。お気に入りのキャラクターを1人選び、自分よりレベルの高いキャラクターと対戦して勝っても負けても、自分のキャラクターがどんどん強くなっていく（攻撃力、防御力などが)。メモリーカードにセーブしておけば、対コンピューター戦はもとより、友達との対戦においても、自分の育てたキャラクターで挑むことができる。これならイヤでも勝てるでしょ？

自分のキャラを選ぶ。レベルはゼロです。

次に相手。レベル2の界王神に挑む！

で、バトル開始。努力すれば勝てる。

なんと勝った！ イエ～、ブラボー。

キャラのレベルが2に。これを繰り返す。

バンダイより／闘えば闘うほど強くなってゆく！ キャラクター成長システム搭載!! 誰にも負けない君だけのキャラクターを創ろう。（河阪）

誰を強くするのか22人のキャラクターの中から選ぶのは君だ！

3Dシューティング

NIGHT STRIKER（ナイトストライカー）

Vol.1 POINT

何だかんだあったナイトストライカーだが、いよいよ発売日が来た。これで往年の名作が家庭でいくらでも遊べるようになったワケだが、難易度がちと高い。そこで、いよいよ攻略となる。しかも全21ステージだ！

■発売中
■ビング
■6,400円

(完全攻略)

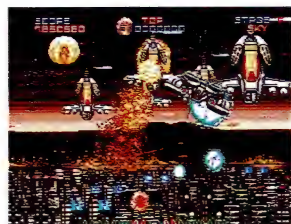
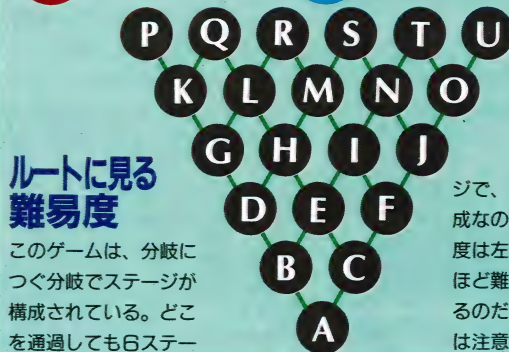
「ナイトストライカー」を家で遊べる日がついにやって来た。ファン待望だけに、今ごろみんなその再現度をチェックしているかと思う。その「ナイトストライカー」を、今回は完全攻略の名のもとに全21ステージをフォローしていくのだ。そして、クリアするための基本テクニックも、いくつか紹介していくぞ。これで完全ノーコンティニュークリアを目指すのだ！

どのステージに進んでもOK。このページが君の道先案内人だ！

ステージの種類を覚えれば、後はその応用だ。でも、ムズい。

ルートに見る難易度

難 ← 易 → 難

P Q R S T U
K L M N O
G H I J
D E F
B C
A

このゲームは、分岐につぐ分岐でステージが構成されている。どこを通過しても6ステージで、全21ステージ構成なのだが、その難易度は左右に行けば行くほど難しくもなっているのだ。この点だけには注意していこう。

全ステージフォローのためのテクニック

1 ホーミング弾

ホーミング弾は、見た目が通常の弾と見分けがつかないが、敵を自動追尾してくれる弾だ。左右に動きながらショットを撃つだけで出るぞ。

左右と同時にショットというのが特殊だが、覚えないと逆にツライのだ。絶対覚えろ。

2 回転よけ

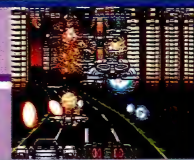
敵のホーミングミサイルを避ける時に使う。ミサイルが接近してきた時に、円を描くように動けばミサイルが当たらない。必須テクニックだ。

円を描く。この避けが肝心なのだ。大きく避けるのに慣れたら、小さく回ってみよう。

3 マスター

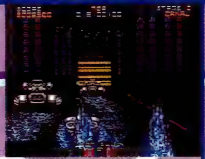
クリアするルートを決め、敵の登場パターンなどを完璧に覚える。

左端のルートでステージK、中央のステージMや右端のルートのステージO。この3つのルートを覚えれば、いちおうすべてのエンディングを見られるぞ。ということは、12ステージぶんをマスターすればいいということ。分かるかな!?

STAGE A 市街

最初のステージだけに、敵の登場がゆっくりしていて、相手が弾を撃つ前にすべて破壊することができるはずだ。ハイスコアを狙うならパシフィスト。それ以外なら、地上を走り続けてボーナスを取っていこう。ボスの弾はまず当たらないはずだ。

STAGE B 工場

中央を走って、障害物を上下に避けていれば最後まで行ける超簡単ステージ。ミサイル砲台があるが、ホーミングはしてこない。その他の敵もすぐ撃破できるだろう。ボスは、左右に少し動いて撃っていれば弾の心配はない。ノーミスで行けるぞ。

STAGE C 運河

パイプは最初に、下、中央、下、上、上、下、中、と飛んで避けていく。次にハリアーが来て、後に再び下、中、上、上、中、上、中、と飛べば避けれるぞ。最後のリングはくぐってもいいが、下を飛べば安全だ。ボスはホーミングで秒殺しよう。

STAGE D 海上

目の前をホバーが左右に通過する。この時に撃破しないと遠くに行った時点でホーミングミサイルを発射してくる。他にやっかいなのはハリアーだが、これも回転避けをしていれば当たらないはずだ。ボスは2匹いるが、攻略方法は変わらないぞ。

STAGE E 地下道

障害物は、両端、中、上中、両端、左と飛ぶ。その後はしばらく中央を飛んでいれば当たらない。その後中央に障害物が来たら、右、両端、中、左、右、と飛べばいいだけ。これでもまだ単純なほうなので、覚えるのは簡単だろう。犬は敵ではない。

STAGE F 上空

最初から延々とヘリだけが登場するステージ。しかもほとんど固まって出るので、撃つのもラクだ。しかし、最後に1回だけ登場するハリアーに注意。ミサイルは回転よけでクリア。ボスはスカイドラグーンだが、ホーミング弾を活用して全滅だ。

STAGE G 郊外

ヘリと車が連続して登場してくる。道路の中央を走っていれば地上のほとんどの敵を撃破できるが、ヘリの弾だけには注意しなければいけない。パワードスーツの団体は中央だけ撃っていればいい。ボスは、一撃したら回転よけの連続で撃破できる。

STAGE H 上空

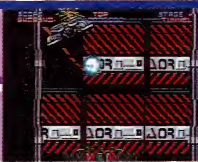
最初に3回ハリアーが来る。同じ高度に登場するので、その時点で2機ほど撃墜してしまおう。後はヘリの連続だ。ボスの空中要塞は中央に位置し、砲台が出てきたら上、左上、右上の3方向に動いて撃てばいいだけだ。ここもノーミスで行ける。

STAGE I 海上

最初にハリアーが連続3回。その後ホバーが出てきて、またハリアーが登場する。これだけ覚えれば、あとは動きの遅いザコだけなので簡単だ。しかし、ボスのドラゴンヘッドは3機登場するので、ホーミング弾を活用しまくらなければいけない。

STAGE J 地下道

難易度が高い地下道。障害物は、上、両端、下、中、中、上両端、右、上、中、上、中、下両端、右、上、中、中、中、右、右、両端、中、中、左、右、中、中、中、下中と飛ぶ。通れる場所が狭いので、十分注意だ。犬はステージEと同じでいい。

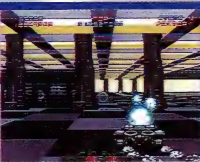
STAGE K 地下道

激難易度の地下道。上、下両端、右、下中、上左、上右、右、上、左、上、上中、中、中、右、中、上中、下中、右上、右上、上両端、下両端、中、左、右、左、中、中、下中、と覚えて飛ぶのだ。前部で3つある内、一番難しい地下道になっている。

STAGE L 寺院

行動範囲が広く、壊せる障害物だけなので、ステージ自体の難易度は高くない。注意するのは顔面メカで、コイツの吐き出す弾はかなり速く正確なのだ。ボスのグレートデストロイヤーは、ミサイルを見極めて回避しつつ、ホーミング弾を当てる。

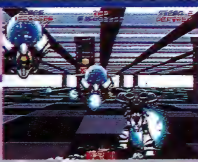
STAGE M 郊外

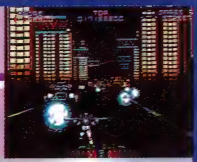
登場する敵はヘリに車と、ステージAとさほど変化がないのだが、途中にある道路上のH型のガードにぶつからないようにしよう。地上を走り切るか、はるか上空を飛べば当たることはない。ボスはステージGと同じ攻撃方法で破壊できる。

STAGE N 工場

ステージBとは比べものにならないほど柱が多い。中央からやや右を走り続けると障害物の間をすりぬけられて比較的安全だ。途中で登場するミサイルは上下に動いてなんとか切り抜けていく。ボスはムービングマニピュレーターが2機登場する。

STAGE O 市街

ビルについている看板が邪魔なステージ。破壊できるのだが前が見えないので無理に撃たなくていい。上空を飛んでいれば安全だ。ハリアーが多数飛来するが、上空なら回転よけができるだろう。ボスは、ジャイロハウンドが2機登場するぞ。

STAGE P 上空

ロボット形態になっているので前が見にくいうえ、ミサイルが厳しい。なるべく中央を飛んでいこう。後半の閉まる障害物はかなりシビアなタイミングだ。敵については、ホーミング弾が簡単に撃てるから心配はいらない。避けに専念しよう。

STAGE Q ビル街

フライトパックで飛ぶ。当たりが小さいぶん楽だが、看板などが多いので十分注意。また、その看板に隠れてハリアーが多数登場するので、なるべく上空を飛ぶといいだろう。ボスのスカイドラグーンの大群は、ホーミング弾で対応できるのだ。

STAGE R 市街

サポートメカのティンカーベルが付いてくる。攻撃の幅が広いので、左右に動きながら撃っていればほとんど反撃は受けないぞ。だが、H型のガードがある時にハリアーが来るので、それだけは注意。ボスはヘリが3機。内1機がゴールドで硬い。

STAGE S 寺院

壊せない障害物が建ち並ぶ。しかもバイクなので、操作が制限される。ジャンプを繰り返して弾を避けていき、自動発射されるホーミング弾で撃墜していこう。ボスのグレートデストロイヤー3機は、かなり強力。倒す順番もうまく考えていこう。

STAGE T 郊外

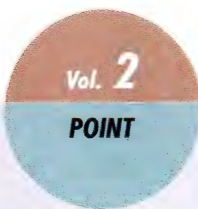
強化パックで、前方の敵を出現直後に破壊できる。ただし、ここもハリアーが大挙して来るので回転よけをしていくこと。後は最後までほとんどノーダメージで行けるはずだ。ボスの倒し方も、ステージGやステージMと変わりなく、楽勝だ。

STAGE U 海上

V字に弾が飛んでいくので、前方の敵を狙いにくい。ここは左右に動いて撃っていくといいだろう。また、通常の弾よりホーミングミサイルの方が多いので注意が必要だ。ボスはドラゴンヘッドだが、ここまで来れるなら楽に倒せる相手であろう。

ビングより／ここで、1つゲーム攻略のポイントを。「ホーミングレーザー」をマスターして下さい。十字キーの左右をガチャガチャしながら、L、Rボタンを使うと出やすいですよ。（馬場）

実況パワフルプロ野球'95開幕版

Vol. 2 POINT

最新の選手データを搭載し今年のシナリオが遊べる「開幕版」。今回はNAVIの2回目ということで、対コンピュータ戦の攻撃時の心得と、セリーグの全選手を紹介しよう。次回は防御とパリーグ編だ。

■発売中
■コナミ
■5,800円

対COM戦で知っておいたほうがいいこと

ペナントモードで優勝するか、シナリオモードで全部勝ってエンディングを見るためには、コンピュータがどんなプレイをするのかを、知っておいたほうがよいだろう。そこで、攻撃時にどんなことをすると試合を有利に運べるかをお教えしよう。

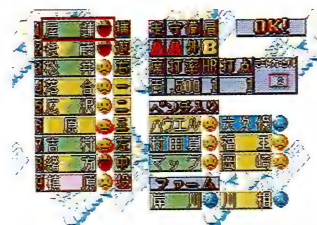
敵の先発メンバーを見てからオーダーを決める

試合の開始前にCOMチームの先発メンバーを見たら、すかさず□ボタンを押して自分の先発メンバーを決める画面まで戻ろう。すると敵の投手に合わせた打順を組み直すことができる。

おっと、ヤクルトの先発投手は左腕の山部だ。ここで、□ボタンを押して画面を戻して……

左腕の山部に合わせて好調な右打者をズラリと並べてみた。気分の問題かもしれないが。

調子のいい選手をどんどん使おう

先発メンバーはなるべくなら好調な選手を使いたいもの。しかし守れるところがなかったりする。そんなときは外野手に捕手をやらせるなど、無謀なことをしてみよう。実際やってみると、よくエラーするが、本職のヘタな捕手と同じ感覚でプレイできる。

屋敷を捕手にした。守備は最低ランクになる。

敵の投手にたくさん球を投げさせる

本物の野球でも同じことだが、敵投手にはなるべく球数を投げさせよう。投手が疲れてくると当然直球は遅くなり、変化球は曲がらなくなるからだ。特に味方投手が打席に立ったときは、2ストライクまでは振らない主義でいこう。

全然打つ気がなくても2－3になったり。

セントラルリーグ選手名鑑

今回はセントラルリーグの全選手と、オールスターゲーム気分が味わえる選抜チームの合わせて7チーム分を紹介しよう。各チーム24人という数はそうとうの監督術が必要になるだろう。

表中の略号の意味

守備→外＝外野手、内＝内野手、
　　補＝捕手、両＝内外野両方
　　守れる選手
打席→右＝右打者、左＝左打者
　　両＝スイッチヒッター
投手→右＝右投げ、左＝左投げ
　　上＝オーバースロー
　　横＝サイドスロー
　　下＝アンダースロー

読売ジャイアンツ

	野手	守備	打席
先発メンバー	1マック	外	右
	2川相	内	右
	3松井	外	左
	4落合	内	右
	5広沢	両	右
	6ハウエル	内	左
	7岡崎	内	左
	8村田真	捕	右
控えメンバー	屋敷	外	両
	岸川	外	右
	大久保	捕	右
	後藤	両	左
	福王	内	左
	緒方	両	両
	吉村	外	左
	原	内	右

投手	先発タイプ		リリーフタイプ	
	斎藤雅	右横	ジョーンズ	右上
	桑田	右上	石毛	右上
	槙原	右上	岡田	右横
	川口	左上	木田	右上

※内外野両方守れる選手が3人もいるので好調な選手を積極的に使っていこう。

中日ドラゴンズ

	野手	守備	打席
先発メンバー	1立浪	内	左
	2種田	内	右
	3大豊	内	左
	4パウエル	外	右
	5ホール	外	左
	6仁村	内	右
	7彦野	外	右
	8中村	捕	右
控えメンバー	金村	内	右
	山崎	外	右
	川又	外	左
	小森	内	両
	清水	外	右
	酒井	内	右
	前原	内	右
	矢野	捕	右

投手	先発タイプ		リリーフタイプ	
	今中	左上	落合	右上
	山本昌	左上	中山	右上
	古池	右横	佐藤	右上
	郭	右上	鹿島	右上

※今中、山本の左の2枚看板が光る。クリンナップも爆発するとすごい。

広島カープ

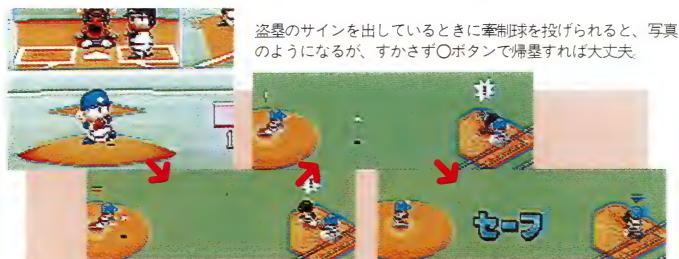
	野手	守備	打席
先発メンバー	1野村	内	左
	2正田	内	両
	3前田	外	左
	4江藤	内	右
	5金本	外	左
	6メディーナ	内	右
	7山田	両	右
	8西山	捕	右
控えメンバー	小早川毅	内	左
	仁平	外	右
	音	両	左
	河田	外	左
	町田	両	右
	高	内	左
	緒方	両	右
	吉本	捕	右

投手	先発タイプ		リリーフタイプ	
	チェコ	右上	高橋建	左上
	佐々岡	右上	大野	左上
	近藤	右上	山内	右上
	紀藤	右上	井上祐	右上

※新外人のチェコの活躍が期待される。内外野を守れる選手が4人もいる。

いつでもヒットエンドランで大丈夫

ランナーが1塁に出たらどんなときでも盗塁の指令を出そう。そしていい球がきたら打つ。もし見逃しまたは空振りをしたときは、すぐにランナーを1塁に戻そう。アウトにはならない。もっとも、投球がスローボールで盗塁が成功しそうならそのまま2塁へ行こう。また、もし盗塁のサインが出したあとに、牽制球を投げられても、すぐに1塁に戻ればセーフだ。

ランナーが2塁に向かったが空振り。しかし1塁に戻ればアウトにはならない。

盗塁のサインを出しているときに牽制球を投げられると、写真のようになるが、すかさず○ボタンで帰塁すれば大丈夫。

得点圏打率の高い選手の前のランナーは走れ

打者の中にはランナーが2塁か3塁にいるときに、チャンスで燃える選手がいる。つまりこれは得点圏打率が高いということを意味している。そういう選手が打席に立ったときに、ランナーが1塁にいたら、なるべく盗塁しよう。そうすることによって、絶不調の状態であっても、走者を生還させるために燃えるのだ。

ランナーが1塁だとこんな状態のこの打者は…

ランナーが2塁だとチャンスに燃えるのだ！

追い込まれるまでは強振しよう

ミートカーソルの当たる範囲が非常に狭くなるが、当たれば飛ぶという「強振」。これは飛距離がデカイというだけじゃなく、中途半端な打球を打つことを防ぐという意味もある。つまり、ミートカーソルを広くしておいて、その範囲ぎりぎりでボールに当たったところで、どうせヒットなる可能性は少ない。それなら2ストライクまでは「強振」にしておいたほうがいい。つまり、いつでもバットの芯でボールを捕らえるようにしようということだ。

試合の展開によって投手を9番以外に

今回の「開幕版」からは投手が9番以外にも入れるようになった。これを最大限利用しよう。例えば、次の回に投手に打順が回ってくるが、そろそろリリーフを投げさせたいなんてとき。そういうときは1～8番の中で一番下げてもいい選手のところにリリーフ投手を入れて、9番には変えた野手の守備ができる選手を入れよう。そうすることによって次の回に投手に打順を回ることを防げる。また、代打で出した選手をそのまま使いたいなんてときも、このことは応用できる。右の写真はそんなことを繰り返し、守備固めもしたときのオーダーだ。

球場の広さと足の速さを考えよ

今回から球場の広さが現実にそって広くなった。そこで、今まではフェンスまで打球が行ったのに2塁打にならなかったなんてことがなくなる。しかし、足の遅い選手がフェンス近くにボールを飛ばしたときに、敵の外野手の肩がいいと2塁で刺される可能性も高いので気をつけよう。また、前作ではランナー2塁のときに1ヒットではホームになかなか帰れなかったが、今作ではそのあたりも現実に近くなり、選手の足と打球の勢いなどによって、ホームに帰ってこれる可能性が増えた。ケースバイケースで判断しよう。

ヤクルトスワローズ

	野手	守備	打席
先発メンバー	1飯田	外	右
	2荒井	外	左
	3古田	補	右
	4オマリー	内	左
	5池山	内	右
	6ミューレン	内	右
	7土橋	両	右
	8真中	外	左
控えメンバー	広永	外	左
	宮本慎	内	右
	はた	外	左
	金森	両	左
	大野	両	右
	城	外	右
	橋上	外	右
	野口	捕	右

	先発タイプ		リリーフタイプ	
投手	岡林	右上	伊東	右上
	山部	左上	高津	右横
	ブロス	右上	山田	右上
	吉井	右上	川崎	右上

※新加入のオマリーが相当強力。代打陣も豪華な顔ぶれとなっている。

阪神タイガース

	野手	守備	打席
先発メンバー	1和田	内	右
	2亀山	外	左
	3クールボー	内	右
	4グレン	内	右
	5石嶺	外	右
	6新庄	外	右
	7関川	捕	左
	8久慈	内	左
控えメンバー	長嶋	外	左
	山田	補	右
	桧山	外	左
	真弓	内	右
	金子	外	右
	平尾	内	右
	米崎	内	右
	木戸	捕	右

	先発タイプ		リリーフタイプ	
投手	藪	右上	久保	右上
	湯舟	左上	古溝	左上
	山崎	右上	郭李	右上
	葛西	右下	弓長	左上

※クールボー、グレンがオマリー以上に活躍してくれるといいが。投手力は？

横浜ベイスターズ

	野手	守備	打席
先発メンバー	1石井	内	左
	2進藤	内	右
	3佐伯	外	左
	4ブラッグス	外	右
	5ローズ	内	右
	6駒田	内	左
	7畠山	外	右
	8谷繁	補	右
控えメンバー	鈴木	外	左
	大塚	補	右
	波留	両	右
	原	内	左
	高橋	両	右
	万永	内	右
	宮里	外	左
	秋元	捕	右

	先発タイプ		リリーフタイプ	
投手	斎藤隆	右上	五十嵐	右上
	野村	左上	佐々木	右上
	田辺	左上	盛田	右上
	有働	右上	伊藤	右横

※ブラッグスが打たなくてもローズでフォローできる。先発陣が弱いが。

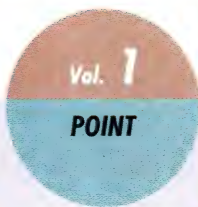
セ・リーグ選抜チーム

	野手	守備	打席
先発メンバー	1新庄	外	右
	2野村	内	左
	3松井	外	左
	4落合	内	右
	5オマリー	内	左
	6パウエル	外	右
	7ローズ	内	右
	8古田	補	右
控えメンバー	大豊	内	左
	石井	内	左
	江藤	内	右
	畠山	外	右
	グレン	内	右
	正田	内	両
	飯田	外	右
	村田真	補	右

	先発タイプ		リリーフタイプ	
投手	斉藤雅	右横	山部	左上
	チェコ	右上	高津	右横
	今中	左上	佐々木	右上
	ブロス	右上	藪	右上

※4番までよりもその後の打線が打ちそう。外野手より内野手が多い。

コナミより／米国では、NOMOが大活躍してスゲー盛り上がりを見せてますねェ～。NOMOさんのように日本のプロ野球選手が、どんどん米国のように進出してパワプロも米国へ進出だ！

Jリーグ実況ウイニングイレブン

さて今月から2回に分けて実戦でのポイントについて紹介していこう。今回は基礎編と題して、各プレイでの注意点を解説していく。お気に入りのクラブチームで、リーグ戦52試合モードでの完全勝利を目指せ！

■発売中
■コナミ
■5,800円

基本テクニックから自分なりの戦術を組み立てよう！

まずはフォーメーションだが、選択できるのは右の表の7種類がある。これは自分の目指すスタイルで選択するといいだろう。各クラブチームには、初期設定のフォーメーションがあるので、そのままでも構わないし、控え選手の変更もお好みにといった感じだ。

必勝戦術を編み出し、バリエーションを作りだせ！

選択できる7種類のフォーメーション

フォーメーション	解説
4-4-2-A	ゾーンディフェンスを行う比較的守備的陣形。両サイドのオーバーラップからの攻撃が有効。
4-4-2-B	Aタイプと似ているが、こちらは正面からの中央突破からの攻撃を基本とするフォーメーション。
4-3-3	攻撃的なバランスに優れ、多彩な攻撃が可能。中盤から前線へのパスは早めに出して展開したい。
4-2-4	FWが4人いる完全な攻撃重視のフォーメーション。中盤をつなぎ役とし、速攻でFWへ展開。
3-5-2	厚みのある多彩な攻撃が可能なフォーメーションであるが、守備に少々不安がある。
4-5-1	がっちりと守備を固めながらも、素早いカウンターアタックで得点も狙えるフォーメーション。
5-3-2	DFに厚みを持たせた守備的フォーメーション。ここ一番のDFの上がりから得点を狙おう。

J-Vega編

J-Vega（ヴェガ）というのは、前年度の順位によって決まるオールスター戦用のクラブグループのこと。'94年度順位奇数クラブとセレッソ大阪がこのJ-Vegaに属する。このゲームのオールスター戦モードも'94年度成績で分けられている。ちなみに出場選手は毎回ランダムに選出される。

選ばれる選手が毎回変わるので、何度も飽きずにプレイすることができる。

鹿島アントラーズ

▼スターティングイレブン
1GK 古川
2DF 大野
3DF 秋田
4DF 相馬
5DF 奥野
6MF 本田
7MF サントス
8MF ジョルジーニョ
9MF レオナルド
10FW 長谷川(祥)
11FW 黒崎

▼'94年度成績
総合3位

▼フォーメーション
4-4-2-A

▼サブメンバー
12DF 賀谷
13MF 石井
14MF 増田
15FW 真中(靖)
16GK 佐藤(洋)

注目選手

現役ブラジル代表。芸術的なスルーパスとFKが武器。

ジェフユナイテッド市原

▼スターティングイレブン
1GK 下川
2DF パシリエビッチ
3DF 真中(幹)
4DF 中西(永)
5DF 鈴木(和)
6MF 藤川(久)
7MF マスロバル
8MF 後藤
9MF 江尻
10FW 城
11FW ルーファー

▼'94年度成績
総合9位

▼フォーメーション
4-4-2-A

▼サブメンバー
12DF 宮澤
13MF 野々村
14MF 秋葉
15FW 申
16GK 立石

注目選手

若きエースストライカー。五輪代表としても活躍中。

ヴェルディ川崎

▼スターティングイレブン
1GK 菊地
2DF ペレイラ
3DF 中村
4DF 都並
5DF 石川
6MF 柱谷(哲)
7MF ラモス
8MF 北澤
9MF ビスマルク
10FW アルシンド
11FW 武田(修)

▼'94年度成績
総合1位

▼フォーメーション
4-4-2-A

▼サブメンバー
12MF 長谷部
13DF 戸倉
14FW 藤吉
15FW 石塚
16GK 藤川(孝)

注目選手

現日本代表。彼のボールへの執着心は見るものを熱くする。

OFFENSE攻撃時のポイント

パス

パスには×ボタンによるショートパスと、○ボタンによるロングパスの2種類がある。

ショートパスはミッドフィールドでの細かいつなぎに、ロングパスは最終ラインからの素早いカウンターアタックに使おう。

絶妙のスルーパスが通ったときの快感を覚えたらもう病みつきになること請け合いだ。

シュート

シュートは□ボタンで行う。シュートを打つなら、せめてペナルティーエリア直前まで攻め込みたい。ゴールマウスに対して角度がある場合は曲げなくても結構決まる。正面の場合はＬＲボタンを使ってシュートを曲げよう。

ゴールマウスに対して斜めに狙うことを基本としよう。正面の場合はＬＲでカーブを。

セットプレイ

チャンスなのはコーナーキック。ボールの落下地点にマークが出るので、そのポイントに選手を合わせてヘディングかオーバーヘッドを狙ってみよう。フリーキックの場合は、壁を避けるような曲げたシュートが有効だ。

実際のサッカーと同様に、コーナーキックは有効なチャンス。ヘディングを狙え！

DEFENSE守備時のポイント

スライディング

ゲーム中にもっとも使うディフェンスプレイ。注意したいのは、相手選手がボールを受け取った瞬間や、振り向く瞬間にスライディングすると笛を吹かれる点。それ以外なら、意外と激しい当たりでも大丈夫だ。

結構ヤバそうな激しい当たりでも平気だったりする。狙いはなるべくボールへ向けて。

タックル

スライディングがあるので、さほど使う場面はないかもしれない。成功すれば相手選手を弾いてボールを奪うことができる。スライディングと違い、直接タックルした選手がボールをキープできることが多いので、相手ゴール付近が有効。

むやみなタックルはイエローカードのもと。敵フィールドでの勝負どころで使おう。

ペナルティーエリア

ここでの反則は即ＰＫにつながるので、絶対に避けなければならない。ボールへのスライディングで対処し、ボールをすぐにクリアしよう。△ボタンを押すと、こぼれ玉をキーパーが取りにいくので、ここぞというときはキーパーで。

キーパーをボールへ向かわせれば、敵がシュート体制以外ならボールを奪うことができる。

横浜フリューゲルス

▼スターティングイレブン

1 GK 森
2 DF 岩井
3 DF 渡辺(一)
4 DF 三浦(淳)
5 DF 大獄(直)
6 MF サンパイオ
7 MF 山口(素)
8 MF 前園
9 MF ジーニョ
10 MF 前田
11 FW エバイール

▼'94年度成績

総合7位

▼フォーメーション

4-5-1-A

▼サブメンバー

12 DF 薩川
13 DF 平川
14 MF 桂
15 FW 服部(浩)
16 GK 中河

注目選手

8 MF 前園真聖

五輪代表主将。日本不在のゲームメーカーになりうる天才。

ベルマーレ平塚

▼スターティングイレブン

1 GK 小島(伸)
2 DF 名塚
3 DF 渡辺(卓)
4 DF 公文
5 DF 名良橋
6 MF エジソン
7 MF 田坂
8 MF 岩本
9 MF ベッチーニョ
10 FW 野口
11 FW アウミール

▼'94年度成績

総合5位

▼フォーメーション

4-4-2-B

▼サブメンバー

12 MF 反町
13 MF 高田
14 MF 岩元
15 MF 西山
16 GK 古島

注目選手

9 MF ベッチーニョ

元ブラジル代表。強烈で正確なシュートは脅威的だ。

名古屋グランパスエイト

▼スターティングイレブン

1 GK 伊藤
2 DF トーレス
3 DF 阪倉
4 DF 加藤(秦)
5 DF 飯島
6 MF 浅野
7 MF デュリックス
8 MF 米倉
9 MF ストイコビッチ
10 FW 小倉
11 FW 岡山

▼'94年度成績

総合11位

▼フォーメーション

4-4-2-A

▼サブメンバー

12 DF 大岩
13 FW 森山
14 MF 中西(哲)
15 MF 平野
16 GK 水原

注目選手

この若さで海外経験を持つ将来有望なストライカー。

セレッソ大阪

▼スターティングイレブン

1 GK ジルマール
2 DF トニーニョ
3 DF 川前
4 DF 神田
5 DF 見崎
6 MF 村田
7 MF 梶野(サトシ)
8 MF 佐々木
9 MF 久高
10 MF 森島
11 FW マルキーニョス

▼'94年度成績

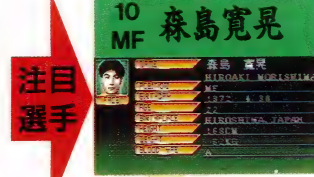
―

▼フォーメーション

4-5-1

▼サブメンバー

12 DF 木澤
13 DF 大獄(真)
14 MF 皆本
15 FW 山橋
16 GK 武田(治)

注目選手

現日本代表。正確なパスを武器とするチャンスメーカー。

コナミより／Jリーグ実況ウイニングイレブン、お楽しみいただいてますか？　ＭＯＮＯすごいカメラアングルやリアルなプレイは、このソフトが一番です。ぜひ見てプレイしてちょーだい。（早坂）

くるりんPA!

Vol.2 POINT

今までの落ちモノパズルとはちょっと違った「くるりんPA!」。ルールは単純だが、各ブロックやキャラクターの性質を理解していないと勝てないようになっている。今回は各キャラクター固有のアイテムを紹介する。

■7月7日発売
■スカイ・シンク・システム
■3,980円

導火線をつなげて点火 ルールはこれだけなのだが……

導火線をつなげて火を付けて消す。実にすっきりとした無理のないルールで、初めての人でも何の抵抗もなく取り組める。具体的な手順は、右の説明を参考にしてほしい。導火線ブロックは全部で6種類。無理に連鎖させなくても長くつなげれば攻撃力が高い、というところが従来の対戦型パズルゲームとちょっと違う。もちろん爆弾をうまく使えば、大連鎖（大爆発）の効果も十分期待できる。またこのゲームでは、キャラクターごとに特有のアイテムがある。それらをうまく使いこなせないと、ある程度までしか勝てないようになっている。

落ちてくる導火線ブロックをつなげる。

爆弾ブロックも同じように置く（上下左右に引火する）。

火ブロックを導火線の端（点火口）あるいは爆弾の隣にくっつける。

点火されて導火線がどんどん燃えていく様子。

燃えたブロックは、消えてなくなる。

ムキー!! こんな憎いことをされる。

キャラクター別徹底攻略 自分に合った攻撃を探すべし

如月奈名

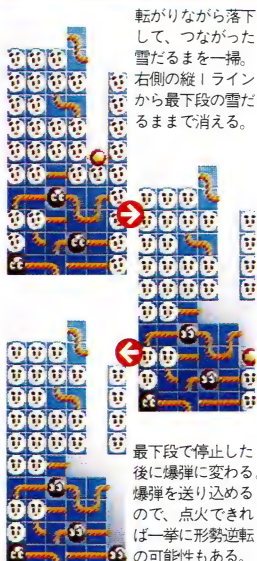
●キャンディーボール●

長所
攻守のバランスが取れている。停止後の爆弾はありがたい。

短所
転がるので爆弾の位置を確定できないのが難点といえば難点。

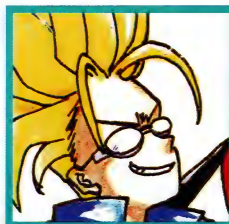
矢印の方向に転がり、雪だるまを消しながら掘っていく。左右の壁に当たるとそこで爆弾に変化する。消した1.2倍の雪だるまを相手に送り込む。矢印の方向は変えることができる。

転がりながら落下して、つながった雪だるまを一掃。右側の縦1ラインから最下段の雪だるままで消える。

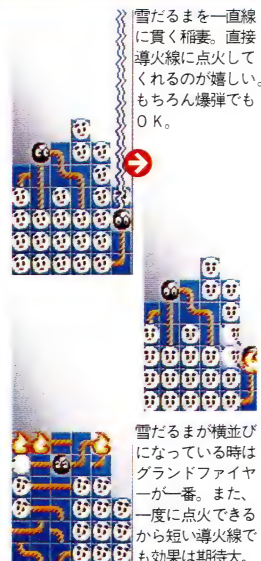
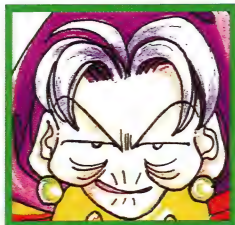
最下段で停止した後に爆弾に変わる。爆弾を送り込めるので、点火できれば一挙に形勢逆転の可能性もある。

レイン・レオナルド

●グランド／サンダーファイヤー●

長所
直接点火できるので、後半のスピードを要求される場合に便利。

短所
どちらのアイテムも、点火口が上を向いていないと使えない。

グランドファイヤーは置いた列の横一列に火を発生させる。サンダーファイヤーは雪だるまに埋もれた点火口でも、雪だるまを消して火を付けることができる。2つを切り替えて使おう。

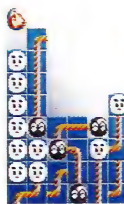
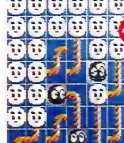
雪だるまを一直線に貫く稲妻。直接導火線に点火してくれるのが嬉しい。もちろん爆弾でもOK。

雪だるまが横並びになっている時はグランドファイヤーが一番。また、一度に点火できるから短い導火線でも効果は期待大。

ナタクーショ

●聖なる炎●

長所
雪だるまが大量に来たらチャンス。防御と攻撃が同時に可能。

短所
序盤では使い道がない。導火線を組むことに専念しよう。

置いた場所を中心に5×5の範囲の雪だるまを一掃でき、消した雪だるまの1.2倍を相手に送り込める。雪だるまを消した後の配置まで考えて導火線を組めれば、かなりの強者。

一度に送られる雪だるまの最大数は20個。聖なる炎は導火線の向こう側の雪だるまも消すことができる。

どの場所に置けば一番効果が上がるか考えよう。この場合、直接最左列に置くより、左から3番目に置けば、下の方まで届く。

ジミー

●パクパクライオン●

長所
雪だるまを送る力は最強。ライオンを一度に消せば強力。

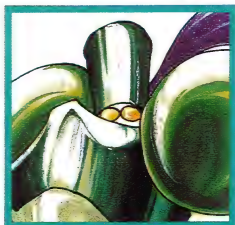
短所
ライオンの所に雪だるまを送られやすい。消すのにひと苦労。

雪だるまを食べながら一直線に落下して止まる。このライオンを燃やすと、食べた雪だるまの2倍を相手に送り込むことができる。ライオンは導火線と同じで、特に爆発力はない。

落とした所から雪だるまをぱくぱく食べて停止する。その後は燃やすまでグーグー寝ている。役立たず。

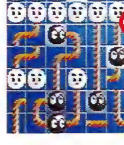
雪だるまは低い所に送られるので、ライオンの穴は塞がれやすい。せっかく雪だるまを食べさせたのに、埋められてしまった。

ガブリエルーXX

●ロシアンドリル●

長所
下の方に爆弾を送れて、すぐ点火できる。強力な防御が可能。

短所
火がないと消せない。その間に点火口が埋もれるとピンチ。

雪だるまを一直線に下に掘りながら導火線に変える。停止した先端は爆弾になる。周りにも雪だるまがあれば、この導火線に点火することで、一度に3列の雪だるまを消すことが可能になる。

下の方に導火線がたくさん組んであるのに、その上を雪だるまで覆われてしまった、なんて時に便利。

せっかく導火線が最上段にあったのに、また雪だるまが送られて来た。すぐに火ブロックが来ないと、こういうことになる。

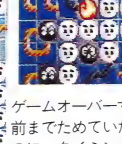
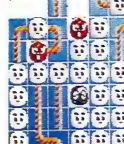
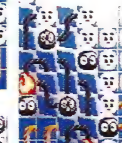
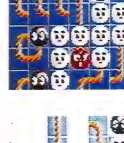
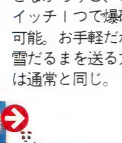
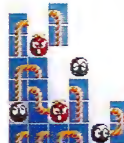
バーニング・キッド

●時限爆弾●

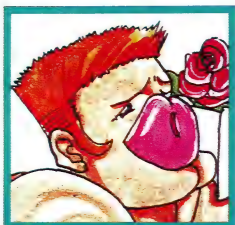
長所
どんな場所に配置しても関係なく爆発させられるので便利。

短所
爆破するまでの間が結構長いので、タイミングを計りづらい。

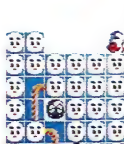
起爆スイッチを押すと、3ターン後に爆発する。威力は爆弾と同じ。序盤、後半にかかわらず使えるので初心者向き。組み方によっては大爆発、こまめな攻撃のどちらも可能になる。

雪だるまがあろうとなかろうと、スイッチ1つで爆破可能。お手軽だが、雪だるまを送る力は通常と同じ。

ゲームオーバー寸前までためていたのに、タイミングを誤った。爆発させる前にブロックを積まれてしまうとはまぬけだ。

ミハエル・ド・シュペンバーグ

●ラブリー・ロケット●

長所
とどめを刺したい時や、最後の切り札として。破壊力抜群。

短所
早めに配置しないと意味なし。使うタイミングが難しい。

発射されると、雪だるまを消しながら上昇。消した数の1.5倍を相手に送り込む。火を付けたり燃やしたりすることはできない。ゲームオーバー寸前まで雪だるまをためよう。上級者向き。

雪だるまと導火線ラインを分けて組むと楽。発射後、そのラインにまたロケットを配置できることもある。

タイミングを間違えて一気に片が付かなかった。こんな上段でロケットをもらっても邪魔なだけ。さっさと使ってしまおう。

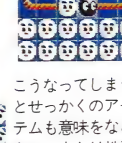
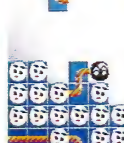
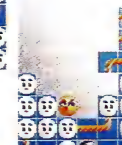
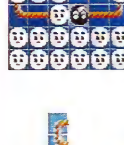
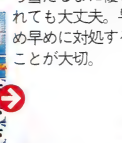
ルビー・ジャネット

●Sボンバー●

長所
こまめな攻撃が可能になるので、一気に片を付けたい時に良。

短所
雪だるまに埋もれるとどうしようもない。長期戦には不向き。

通常の2倍の威力を持つ爆弾。一見初心者向けだが、雪だるまを送る力は通常と変わらないし、破壊力もないので、使いこなすのには連鎖を考慮した組み方が必要となる。

2倍の威力があるので、一列だったら雪だるまに覆われても大丈夫。早め早めに対処することが大切。

こうなってしまうとせっかくのアイテムも意味をなさない。あとは地道に最上段から爆弾の所まで消していくしかない。

スカイ・シンク・システムより／新感覚の落ちモノパズルが、3,980円と衝撃の低価格で登場です。今、社内では、雪だるまをどれだけ送れるかを競っています。現在の最高記録は1,634個！　みんなも挑戦してみよう。(大浦)

3Dポリゴンシューティング

機動戦士ガンダム

ジオン軍と連邦軍による、１年間にわたる長き戦いもいよいよ終焉を迎える。決戦の場所は月とソロモンの間に浮かぶ要塞、ア・バオア・クー。予想だにしなかった、３Ｄダンジョンでの戦いを越えエンディングを見られるか？

■発売中
■バンダイ
■6,800円

最終ステージ「脱出」エンディングまで完全攻略

最終ステージ11のサブタイトルは「脱出」。これは言わずと知れたＴＶ版『ガンダム』の最終話と同じもの。アニメと同じく、宇宙で、そして要塞内部で、アムロとシャアの死闘が続く。

まずは前半戦の宇宙ステージ

ステージ開始直後からボス・モビルスーツ（以下ＭＳと略）であるジオングが登場する。左右の手を有線で遠隔操作して攻撃するオールレンジ攻撃の他、強力な武装をいくつも持っている強敵だ。ここはジオング以外のＭＳは無視し、とりあえずボス本体に攻撃を集中させよう。ジオングは常にガンダムから離れて攻撃してくる。レーダーから消えるとロックオンが外れてしまうので、常にこちらも前進し続けなくてはだめだ。

ボスのみに攻撃を集中させろ。

リック・ドム

対宇宙戦用に移動力が強化されていても、しょせんザコはザコ。ガンダムの敵ではない。

HP……400
スピード…240

武装	G・バズーカ（90） ヒートサーベル（150）

ゲルググ

ジオン軍の主力宇宙戦ＭＳ。リック・ドムよりも若干性能が上回る。それでもザコだが。

HP……600
スピード…300

武装	ビームライフル（100） ビームなぎなた（150）

ジオング

HP …3600
スピード 480

最終ロールアウトには間に合わず、脚部をバーニアにして強引に発進したジオン軍最後の兵器。多彩な武装はともかく、シャアが乗っているだけあって移動スピードが速い。ロックオンしたら外されないようについていけ。

口から胸から激しく攻撃してくるぞ。

後ろから攻撃していけ。

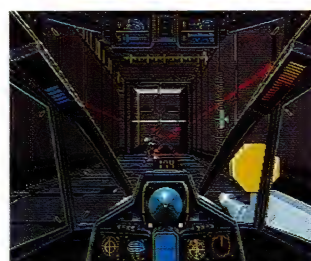
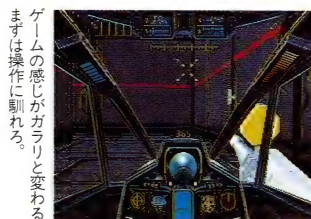
武装	頭部大型メガ粒子砲（300）　胸部小型メガ粒子砲（200） 両腕有線制御式メガ粒子砲（100）

後半戦の3Dダンジョンを攻略

ジオングのボディを破壊するとムービーを挟んで、ア・バオア・クーへと突入する。ジオングのヘッドを探せ。

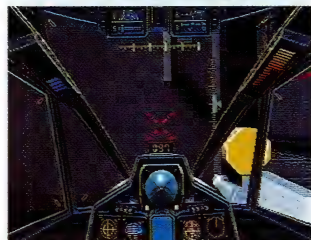
移動方法

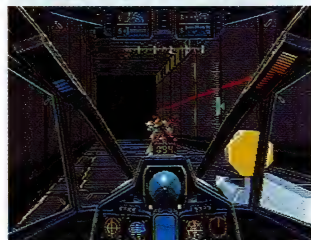
基本操作は、地上にいるときとほぼ同じ。Ｌ１で前進、Ｌ２で後退、Ｌ１＋Ｌ２同時押しでストップとなっている。方向ボタンの左右でガンダムが回頭し、進行方向を変化させる。ア・バオア・クーの内部は、道幅が狭く、通路が左右どちらに曲っているかが非常に判別しづらい。壁にぶつかってもダメージになるわけではないが、敵ＭＳとの戦いで壁と通路を間違えて背後を取られるようでは、確実に不利になる。なるべくスムーズに移動できるようにしたい。

ゲームの感じがガラリと変わる。まずは操作に馴れろ。

右ページのマップを参考にして、落ち着いて進めばかならずエンディングは見られる。

戦闘方法

ア・バオア・クーに突入した段階で、ガンダムはすでにシールドを装備していない。したがって敵ＭＳの攻撃は避け切れないとすべて直接ダメージになってしまう。弾を避けるにはＲ１を押しながら方向ボタンの左右を入れる水平移動が基本。敵が角を曲った場所にいるのなら、直前でストップして敵の方向を向き、水平移動で横滑りするように移動しつつ攻撃すると簡単かつ安全に倒せる。そのときセレクトボタンを押して、照準を固定しておくとさらに弾を当てやすくなる。

水平移動を活用

使いこなせるかが勝負になる。

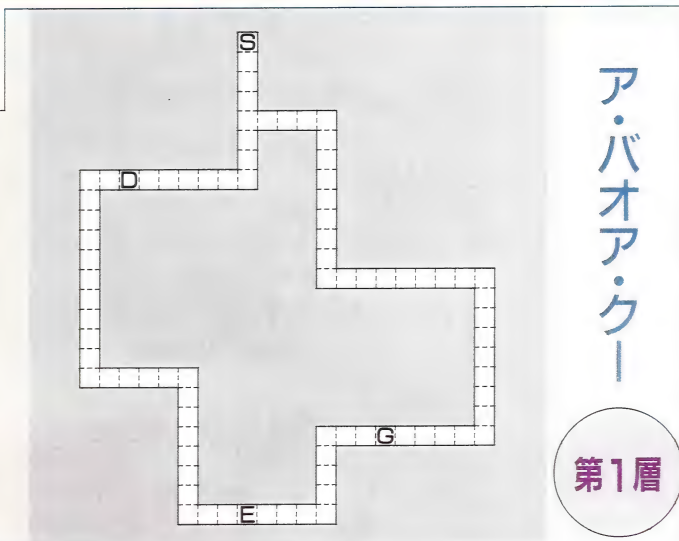
照準は固定して使え

もたもたせずに速攻で仕留めなくてはだめだ。

ジオン軍最終防衛ライン ア・バオア・クー完全攻略

ア・バオア・クー要塞内部はマップで見る限り、それほど複雑な構造ではない。だが、実際にこれをガンダムの視点で彷徨してみるとかなり複雑に感じる。最短ルートを覚えて突破しよう。

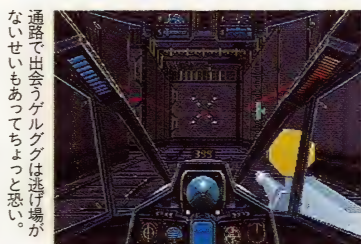
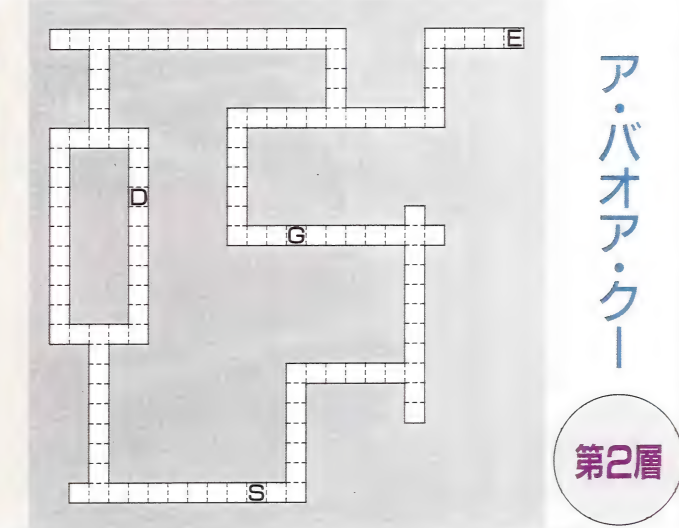
左右の分岐点

第１層で登場するＭＳはリック・ドムとゲルググがそれぞれ１機ずつ。２機すべてを倒すことはないので、どちらか好きな方を選んで先へ進んでいく。ＭＳとの戦いは戦法の場所で述べたように水平移動しながらの攻撃が基本。この第１層でその基本を完全に身につけよう。ＭＳさえ倒してしまえば、あとはエレベーター目指して突き進むだけ。前進スピードをマックスにして移動しよう。

要塞の中での初めての戦闘。落ち着いて敵を撃破せよ。

最も複雑なマップ

第２層にも敵ＭＳは２機しか配備されていない。しかもここは上手にマップを見ながら移動すれば、どちらのＭＳとも戦うことなくエレベーターへと進むことができてしまう。

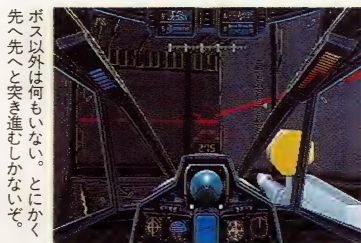
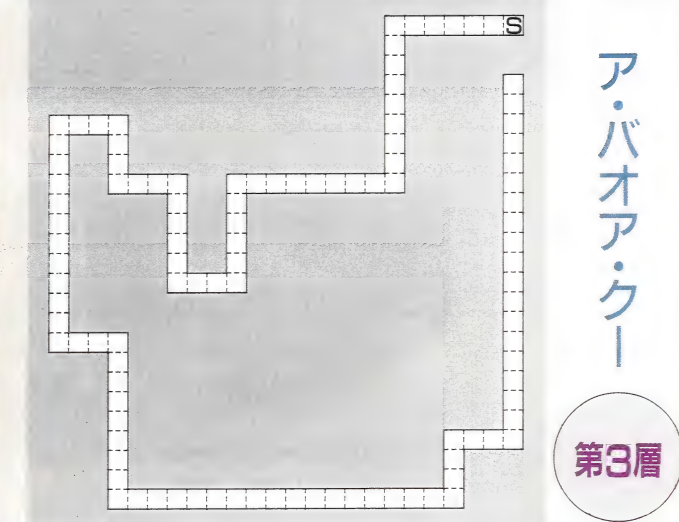
もし、残りのライフに余裕がなければ、そのルートを通ることをお勧めする。撃墜ＭＳ数を少しでも増やしたい人は、一度ゲルググを倒したあとリック・ドムを撃破しに戻ろう。

通路で出会うゲルググは逃げ場がないせいもあってちょっと恐い。

エレベーターでいよいよ最後の階へ。

シャアはすぐそこだ

最終第３層で出現する敵はただの１機だけ。それは、もちろん宿敵シャアの乗るジオングの頭部だ。

ここはエレベーターを昇った地点から、とにかく前進しつづければいい。途中で枝分かれする道も、行く手を阻む敵もいない。

行き止まりの最後の直線部分に少し進むと遠くにジオングの頭部が見えるはず。狙って落とせば終わりだ。

ボス以外は何もいない。とにかく先へ先へと突き進むしかないぞ。

長かった戦いも、この一撃で終わるっっ！

マップ上の記号の説明　S:スタート地点　D:リック・ドム　G:ゲルググ　E:次の層へのエレベーター

バンダイより／ガンダムのいくつかある特徴の中から、「ＭＳのカッコ良さ」をメインに、アムロのようにガンダムを操縦するということをコンセプトにした３Ｄポリゴンシューティングです。（河阪）

「機動戦士ガンダム」の最終面攻略はお役に立てただろうか。エンディングの余韻の醒めぬうちに、クリエイターからのメッセージをお届けしよう。もし、まだ自らの手でエンディングを迎えていなければ、このページを開くのはその後にしてもらったほうがいい。

お帰りなさい、僕らのガンダム。

ページ上の写真はテレビ版の最終回より。ページ下、及び144ページの写真は劇場版より。

YOU'D BE SO NICE

PSソフト「機動戦士ガンダム」は何を意図して制作されたのか。モビルスーツ達に新たな命を吹き込んだ仕事の全て。

稲垣浩文

WHO REVIVED *MOBILE SUIT GUNDAM* GAVE AN INTERVIEW TO US.

『ガンダム』の持つ、重いストーリーと人間模様。そして、モビルスーツ。この3つのうち、どれか1つに絞らないと、ゲームとして難しいと思ったんです。

——このゲームを作ったきっかけを。

稲垣　プレイステーションでゲームを作るという話が始まったのがもう1年以上前なんですけど、その時点でもうガンダムでいこうと決めてました。今年がガンダム15周年ということもありまして。

——「ガンダムを操縦する」という形のゲームにしたのは。

稲垣　最初にプレイステーションの仕様を見たとき、1番際立っていたのがやはりポリゴン。だったらもう、ポリゴンでモビルスーツを描こうじゃないかと。

実はコンセプトとして、アムロ・レイになりきってガンダムを操縦する、というのが最初にあったんですよ。ガンダム自体を画面に出したい気持ちも一方ではありましたけど、最終的にコクピットビューに落ち着きました。

——ゲーム制作にはどういった関わりで。

稲垣　どういう形のゲームにするかというのを決めて、スケジュールの管理もします。

ゲームの内容を、もう1人の担当である浅沼主任と、どういう方向にしていくか、例えばシミュレーター的にするのか、それともシューティング的にするのか、シミュレーター的にするとマニアックになってしまうかもしれないからシューティング風にある程度持っていった方がいいんじゃないかとか、そういうところを考えていきました。

——12月にこのゲームのプロデュースを引き継いだということですが、どんな状態で？

稲垣　まだゲームができる状態になってなかったですね。画面上では、ポリゴンのモビルスーツがくるくる回ってる程度で。

ゲーム内容自体はだいぶ前に固まっていたんですよ。ただガンダムを画面に出すか、それともコクピットビューにするか、決めかねていた。僕が最初に制作現場に行った時はまだ、ガンダムが画面の中央にいて、どんどん敵が迫ってくるようなゲームにしようってやってたりしました。

——ムービーの方は。

稲垣　それはもうできてました。ムービーの絵コンテをチェックしたり、どのシーンで、どういう絵を入れていこう、というのも考えるのですが——ガンダムのテレビシリーズが、全部で43話あるんですよ。そのどれを生かすか、というのも難しくて。ストーリー的にピントが外れたのを持ってきちゃうとユーザーに怒られてしまいますから。

——ご自身、ガンダムは。

稲垣　ものすごく好きです(笑)。だって小学校の頃、ガンダムのプラモを並んで買ってましたから。

僕、結構小さい頃から凝り性っていうのかな——切手とか流行ったじゃないですか、それにも凝って、郵便局に勤めたいとか思ってたんですよ(笑)。でガンダムのプラモが流行ったら、バンダイに勤めたいと（笑)。

——ゲームをやると、本当にガンダム好きな人が作ってるなと感じます。

稲垣　そうですね、制作担当は皆、大体22、3歳ですし。みんな、プラモデルを買ってた世代なんですよ。チーム全体で10人以上かな、CGチームとプログラムチームの2つに分かれてやってたんですけど、みんな本当に若い人ばかりで。

——プロデューサーとして、制作現場のコントロールに苦労した事は。

稲垣　例えば——サンプルディスクがくる訳ですよ、ここまでできました、と。で、それを僕がチェックして、ここはこういう風にしてくださいって言うわけです。そうすると、次に見に行った時には、すでに直ってる。

というのは、彼らもそれに気がついて、すでにやっていたと。そういった意志の疎通っていうのは結構ありましたね。

他にも例えば、ゲーム中にセイラさんとか出てくるんですけど、最初、人間は絶対出てこない形でいこうと話してたんですよ。ところがやってるうちに、ここでセイラさんの通信とかが入った方がいいよねって……。

TO COME HOME TO

ガンダムのプラモデルを買うために並んでいた少年が10年後の自分を知ったなら、狂喜したに違いない

PERSONAL DATA

㈱バンダイ マルチメディア事業部 開発課所属。弱冠24歳。入社1年目よりゲームボーイ等のソフトを手掛ける。「機動戦士ガンダム」は6本目のプロデュース作品。

稲垣浩文

WHO REVIVED *MOBILE SUIT GUNDAM*
GAVE AN INTERVIEW TO US.

M E M O R I E

モビルスーツの動きを見てほしい。ドムのジェットストリームアタックとか、ヤラれてでも最後まで見てほしいな。

——そういえば完成間際に、いきなり入ってきましたね。

稲垣　そう、最初のうちは入ってなくて、やってるうちに、入れた方がいいんじゃない、と絵描きの人に言ったんですよ。そしたら、実はもう作ってある(笑)。しかもアニメーションで動くようになってる。あ、もうあるんだ、じゃあ入れちゃおうと。

実は、最初のコンセプトの段階で、人の匂いは一切なくそうと考えてたんです。

ガンダムというゲームを作る時——僕個人の考えですけれども——まず、あの重々しいストーリーがある。それと人間、ニュータイプとか出てくるわけで、人との疎通とかそういったテーマがある。あと、モビルスーツ。その3つを全部生かそうとするとすごく難しい事になると思うんですよ。それだったらむしろビデオで劇場版を観たりテレビの再放送を観た方がいい。

ゲームにするなら、その3つのうちのどれかを際立たせないと難しいと思うんです。

今回は、「モビルスーツの格好良さ」なんです。でまあ、ストーリーは順に追っていけば何となく分かるように作ってあるし、で、人間は本当に最後だけ。キャラが喋るのは、最後だけにしようって話をしてたんですよ。ゲーム中で例えばシャアが「チィ」とか言うのも面白いかもしれないけど、そういうのは排除しちゃおうと。自分自身がアムロなんだよっていう形でやってましたから。

——設定上での苦労は。

稲垣　コクピットがコアファイターのものに似てるとか結構言われちゃってますけど、当時の設定資料を見たらやっぱり、コアファイターがコアブロックになりますよね、だからああなってるはずです。ただアムロから見たコクピットの資料がなかなかなくて、この形に収まるまで、何度も書き直しました。

モビルスーツの形や動き、その他色々、当時の設定資料を見て、テレビとか映画も見て作っていきました。最初、ザクなんてスキップしてたんですよ。それがだんだんジャンプとかして、ザクらしい動きになっていった。

——そういうところをしっかり作ってある分、不満点も少なくない。例えば、BGM。

稲垣　今回は、曲は全部オリジナルでいこう、と。11ステージもありますから、結構膨大な曲数になってくるんですよね。テレビの曲で、聴き覚えがあって、しかも各ステージに合う曲がうまくあるわけではないし。それなら、と新たに作りました。一応テレビに近いイメージの曲を作ったつもりではいるんですよ。

その代わりビームライフルですとか、ガンダムの足音ですとか、あのへんのSEと呼ばれている物は、当時の物を使ってます。

——メモリーセーブできないのは。

稲垣　こういったタイプのゲームって、慣れてくると1時間もかからないくらいでクリアできるんですね。だから毎回最初からやっても大して変わらないんじゃないかなと。フリーコンティニューにして、ステージセレクトも隠しコマンドですけど入れてありますし。

——ご自身で気に入っている部分があれば。

稲垣　そうだなあ……実際にゲームをクリアするには、敵をやっつけなきゃいけない。でも、ドムがジェットストリームアタックをするところは、やられてもいいから見てもらいたいな（笑）。あの動きは結構きれいな感じで。3機集まってきてピカッと光って、2機目がパッと散開してバズーカをバッと撃ってくるんです。1機でもやっつけちゃうと、それが見られないんですよ、実は。

他にもシャアゲルググが長刀を使うところとか、モビルスーツの動きには力入れました。やられちゃうのは嫌だとは思うんですけど、こういったところを見ていただけると嬉しいなと思います。アッガイも本当は天井に手を刺して猿渡りするところ、やりたかったんですけど、時間的な問題があってそこまで入らなかったのが惜しかったなと思ってます。

——他に凝ったところは。

稲垣　最後、いきなり3Dダンジョンになるでしょう。あれ、結構びっくりするんじゃないかなと思って作ったんですよ。それまでと一転して、狭い空間になる。全ての面を同じようにしちゃうと、飽きてきちゃうんじゃないかと思って。わりと時間的な制約があって、なかなかそういうお遊び的な物ができなかったんですけども。

——もしも、もっと時間があったら？

稲垣　動きは、手を入れれば入れるだけよくなるんで、もっとやりたかった。あとCGムービーが8秒とか9秒位ですけど、もっと長くてもいいんじゃないかなと思います。

あとはやっぱり、もし次もやるんであれば、今度は人の方で。テーマをがらっと変えて、人を中心とした物を出してみたいなというのもありますね。

——じゃあ続編もぜひ、やるということで。

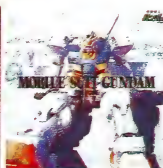
稲垣　そうですね、やりたいですね。

——約束しましょう。指切りしましょうか。

稲垣　（笑）いや、分かんないです。

もし、またやるとすれば、今度は人間をテーマにしてゲーム化したいですね。

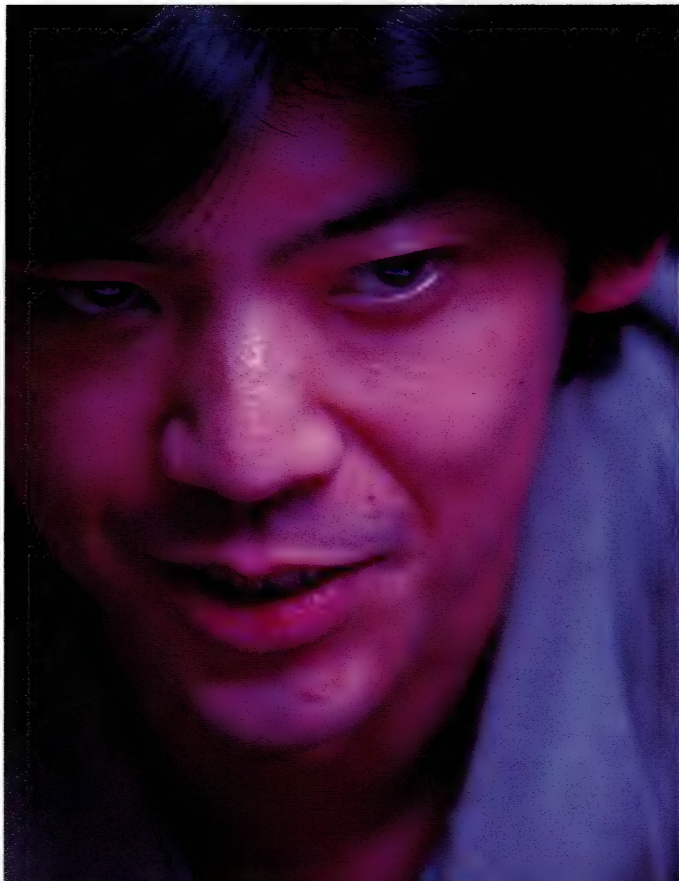
今、観ることのできる1年戦争編（劇場版3部作）

機動戦士ガンダムⅠ

LD：バンダイビジュアル／7,573円
ビデオ：ソニー・ミュージックエンタテインメント／4,757円

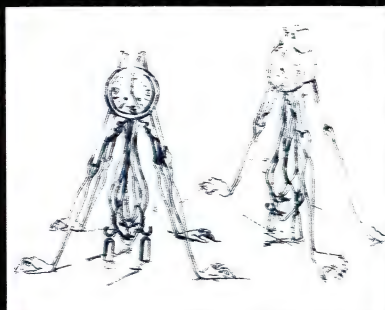
機動戦士ガンダムⅡ－哀・戦士編

LD：バンダイビジュアル／7,573円
ビデオ：ソニー・ミュージックエンタテインメント／4,757円

LD：バンダイビジュアル／7,573円
ビデオ：ソニー・ミュージックエンタテインメント／4,757円

※価格はいずれも税抜きです。

シナリオから見るクーロンズ・ゲートの世界

陰＝悪の定義は成り立たない

ソニー・ミュージックエンタテインメント
クーロンズゲート　シナリオライター
木村央志 NAKAJI KIMURA

九龍城探訪
其ノ二

九
突如現れた陰・九龍城

僕の中でのポスト・サイバーパンクは、九龍城という具象があってはじめて浮かび上がったコンセプトです。先に九龍城というテーマがあって、それをどういう形で作品に持っていくかという段階で、ポスト・ヒューマニズムというキーワードにつながる。

だから最初はサイバーパンク的に、とことん荒廃した世界で、ミュータントたちが氾濫する、といった雰囲気で考えてたんですけど、それではあまりおもしろくない。

陰と陽という世界が考えとしてあるじゃないですか。このゲームでは、陰が悪いとはひとことも言ってません。悪いのは、陰と陽が不用意に交じわること。だから、陰陽マークってありますよね。この白い部分が陽で、黒い部分が陰。白い部分の中にも黒い点がありますが、これは陽中の陰なんですよ。逆に、黒い部分の中の白い点は陰中の陽です。それぞれが四季に対応していて、陽は夏、陰は冬。陰中の陽は光が射し始めるということで春を、陽中の陰は夏の陽射しの中に陰が深くなるということで秋をそれぞれ表す。全体でバランスがとれているということを意味しているのでしょう。

しかし、ここに余計なものが出現すると、バランス的にはよくない。その余計なものというのが、ゲームの舞台になる闇の九龍城なのです。

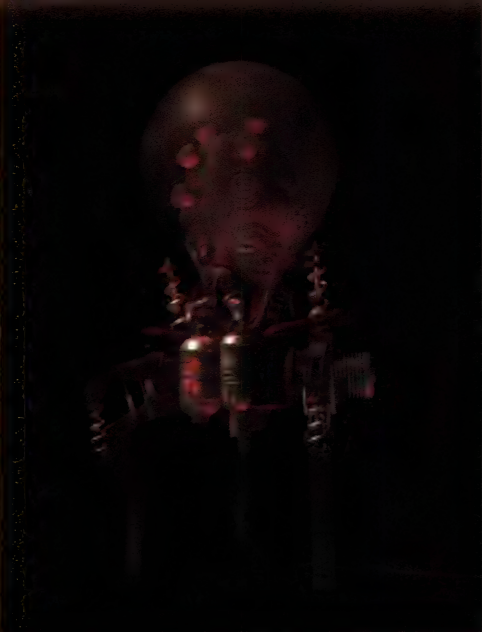
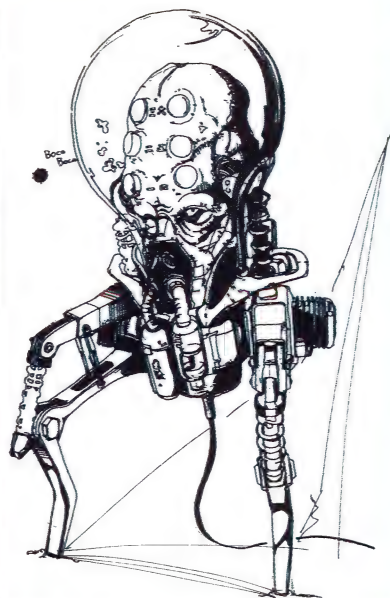
それまではバランスが保たれていたんだけれども、なにかの拍子で陰界のものが陽界に顔を出してしまったわけです。これによって、すべての世界の秩序が乱れてしまうという懸念から、主人公の超級風水師がその中に入って、原因究明にあたる。要するに、悪いのは陰ではなくて、バランスを保てていない状態になっているということなのです。

光は正義、闇は悪なのか？

多くのゲームは、闇の世界は必ず悪であって、光の世界は正義というように、はっきりと位置づけされてますよね。このゲームに関しては、そういう割り切り、陰が悪で陽が善といった関係ではなく、この状況の中で自分の共通していく線を見つけていくとでもいうんでしょうか。主人公は陽の人ですからね。

陽から陰の世界に入っていくわけですが、城の中には知り合いになったり、信頼できる

サーファー御用達メーカーのマークとしても有名だが、実は陰と陽を表すマーク。白は陽、黒が陰。白地の中の黒い点は陽中の陰を表す。

捨てられた電球に邪気が宿り、このような姿に……。原画の雰囲気はCGになっても変わらない。

人間を見つけたり、あるいは信頼できない人間を見つけたりと当然あるわけです。そういう意味で、陰と陽を横断するようなラインを何本も用意していこうという考え方が、シナリオの基本になってますね。

ゲームが始まると、すぐに九龍城の中に入っていきますから、ゲームは終始、陰の世界で進行します。そうするとさきほどのように、全員がミュータントで、人間性が追いやられた荒廃した世界観だけでは、陰と陽を結ぶラインは築けない。プレイヤーは超級風水師、まあ普通の人間じゃないんだろうけど、見かけだけは普通の人間。だから、相手がみんなミュータントだと、共通点が見いだせない。ずっと他人という感じになってしまうんですよね。

それでなくとも自分視点のゲームは、パーティーを築けないし、自分も当然話さない。キーボードでもあれば入力できますけど。そうすると、見ず知らずの人間がひょっこり町にやって来た、という感じで始まりますからね。だから自分視点のゲームって、探偵モノが多いでしょ。ある秩序に自分が入っていって、いろいろ学んで、事件を解決していくっていう……。そのつくりと同じなんですよ。そうなると、より一層孤独になってしまうので、やはり城の中で仲間になり、信頼関係を築くといった関係を持たせたい。陰の世界なりの人間性を持たせたいのです。

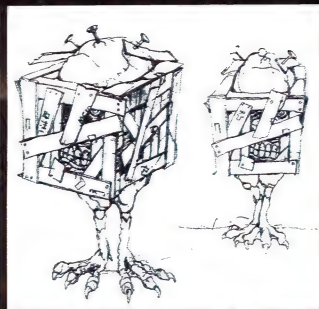
ゲームを深く理解するための風水

結局、陰＝悪ではなかったと、ゲームでは最終的にわかるようになっています。今までの定義が陰＝悪でしたから、それを考えて、少し違った考え方もできる。そもそも、オープニングに出てくる陽の超級風水師たちが自分に調査を命じるんですが、彼らのほうがどう見ても悪そうなんですよね(笑)。そのへんは陰が決して悪くないというヒントになってますよ。

目的は最初にプレイヤーに言われます。陰界と陽界があって、それぞれに風水がある。四方を司る神獣、北に玄武、東に青龍、南に朱雀で、西に白虎。ところが、陰界の風水を保っていたこれらの神獣たちの力が途絶えてしまっている。この状況が続けば陽界にも影響しかねないので、調査を命じられる。ただ、いきなり神獣がどうしたこうしたといってもワケがわからないし、町の人にもあまり大きなスケールの風水はわからない。鏡の角度が変わってしまったとか、身近なことから少しずつ、神獣の状態が見えてくるようになっています。プレイヤーにも少しずつ、風水のことがわかるようになってますね。

物に宿る邪気

ゲームに登場するモンスター的な存在は、物の怪（もののけ）と呼んでいます。すべてなんらかの〝物〟に邪気が宿ってしまった結果として生まれてきた、自立した悪ではない。人間に大事にされなかったり、捨てられたりした〝物〟。例えば、大事にしている〝物〟というのは、なくしても見つかるものですよね。それは、その物と自分に固有の関係があるからです。ですから逆に、関係を断ち切ってしまったら、物の側としては困るじゃないですか。せっかく、その人に仕えようとして存在していたのに。捨てられたらどうしようという迷いに邪気がとり憑く。陽の世界にも、百鬼夜行というのがありますよね。捨てられた物が鬼となる。それとイメージは同じです。

物の怪があふれかえって、陰界に住んでる人たちにも住めなくなってしまったエリアが、リアルタイムのダンジョンになります。そこに物の怪が出てきますが、倒すこと＝邪気を抜くということですから、術を使って倒せば、また物に戻っていく。物の心の迷いに誰かが吹き込んだ邪気を、除いてやればいいだけですね。　　　　（次号に続く）

GAME ART INTRODUCTION + CG ARTIST INTERVIEW

土器王紀

■バンプレスト
■今秋発売予定
■価格未定

いつまで見ていても飽きない、そして落ち着く。または何か心に引っかかる、あとで戻ってみたくなる。絵画を見ているような、そしてその異文化世界を散歩しているような感覚。「土器王紀」のCGビジュアルは、この感覚を目指して制作されている。

なにものにも例え難い「土器王紀」の世界は、一種独特である。すべてが土で構築され、住人は土器。気になるけど、わかりにくい世界と言えよう。自分の周りは4方向、歩みを進めるたびに絵が切り替わる。まるで上質な紙芝居であろうか。ただし、そこには自分の意志行動（インタラクティブ）が介在する。あくまでビジュアルは、この世界を楽しむための道具に過ぎない。とはいえ、このクオリティの高さは道具と言うには凄すぎる。

今回のCG ARTIST INTERVIEWは「土器王紀」のスタッフを迎えた。バンプレスト、スタジオ・デュース、海亀事務所といった、コマーシャルCG制作のプロたち。彼らにとって、この「土器王紀」は何なのか？　非常にコンパクトではあるが、アーチストたちの言葉に耳を傾けてみてほしい。

Kemapong
エスパッシのガイド役。土器人たちが普段目にするものはよく知っているが、物事の本質にはうとい。しかもおっちょこちょい。

Gualada
土器王が作ったと言われる宮殿を守る門番。美しいもの、可愛らしいものをボーっと眺め続けることに至上の喜びを感じている。

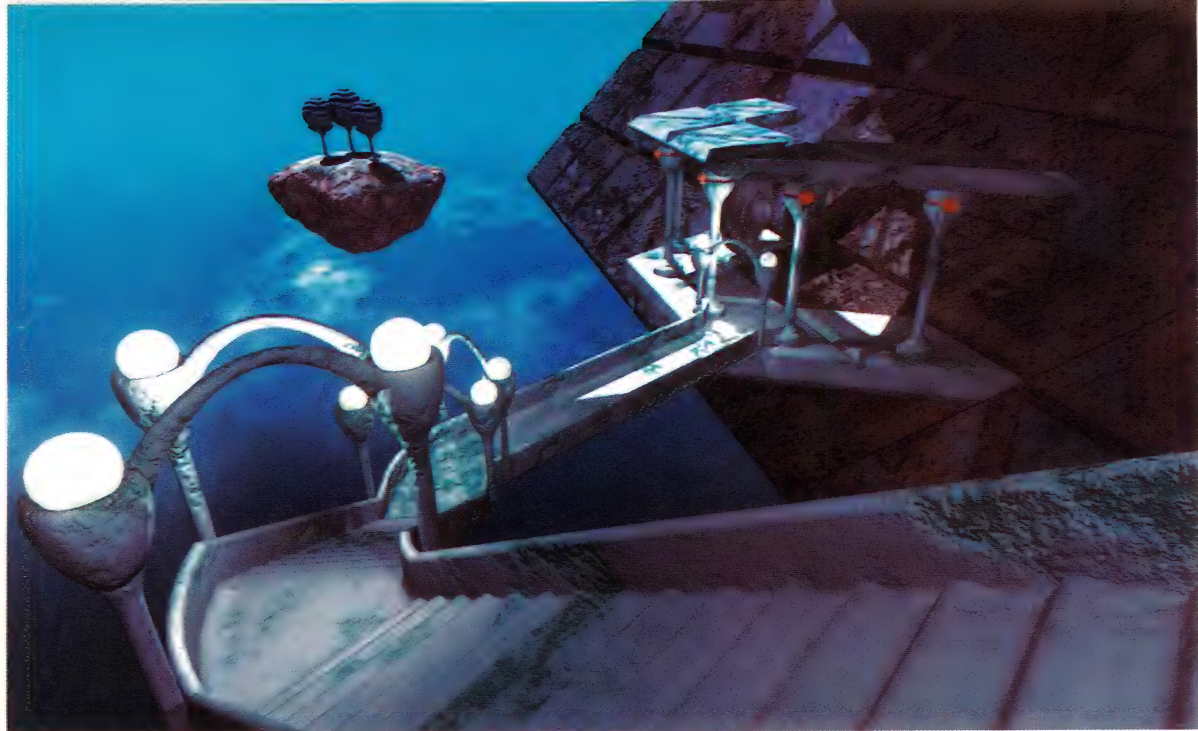
Holno
火山炉の窯で土器を焼き続ける長。土器人たちの土器造りの完成に携わる存在である。なぜか江戸弁で、性格も江戸っ子気質。

Terminus
旅人（プレイヤー）をエスパッシに呼び寄せた張本人。旅人がこの世界に来た時には何かの事故のため、石像と化している。

Dosue
土器人たちに、彼らの天職である土器造りを指導する土器工房の長。雰囲気は匠そのもの。よりよい造詣の土器を生み出すことしか考えていない。

Cular
土器人の魂の故郷である寺院の祭司長。つねに宇宙の真理や物事の本質について思索を続け、雰囲気は真理の求道者といった感じ。

■CAST

メモータルへの道。土器世界にはめずらしい、石でできた回廊。ところどころにある欠けた部分が一層質感を増している。ライティングも見事。回廊の中心部にあるライトのようなものは、発光性の土だろうか。土器の世界ならばそれも悪くない。

『CGデザインの作業について』

小高　オリジナルだということもありましたし、さほど設定にこだわる必要がありませんから、一応デザイン画が上がった時点でそれを見ながら、そのままCGで起こしていくという作業でした。スキャナにかけて取り込むということはなかった。断片的にとりあえずイメージを作りながら世界を組み立てていったというような感じはあります。

本多　絵で見るとカッコいいんですけれど、実際に３次元にすると、どうも納得がいかないこともあったので、勝手に直したり。きっちり同じには作ってはいないんです。

林　バンプレストさんの場合、各デザイナーさんの能力も高く、任せられると思ってましたから。かえって細かいディテールを設定すると、３DCGの場合、ズレていく部分もあるんですよね。だから、すぐに渡すようにしていたんですが。

『土器王紀独特の質感について』

小高　あの質感を出すこと自体はさほど大変じゃないんですけど、計算時間がかかる。人間は待っているだけですが、待つというのもなかなか苦痛なんです。

本多　最初はどうやったらいいかわからなかった。でも、１つできたらそれでほとんど終わってしまったというか。それを応用して変えるだけというような感じで作りました。

小林　それほど深くは考えてやってないんですよ。とりあえず原画を見て、構図を考えて、いかにも土っぽい感じが出ればそれでいいのかなあと考えていただけですから。

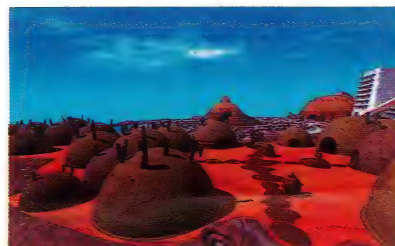
林　デザインで言えば、名前と設定から引っ張って、性格が出るように描いたんです。例えば、強そうでも心がやさしいという設定だと、カーブをこうするとか。かわいいって、土器の場合どんなフォルムだろうとか。最初は苦労しましたけど、キャラクターの描き分けはそれほど苦労はしなかったですね。

『土器王紀制作のおもしろさ』

本多　最初はけっこう、変わったことができるって、楽しかったんですけれども、どんどん苦痛は増えてきましたよ。違うところを造っても、同じことをやってるようにしか感じないんですよ。土ばっかりで（笑）。

小林　土器のキャラクターを造るのは、けっこう楽しかったですね。ヒビとか入れるのも、ちょっとクセになりました。

林　大上段で言うと、世界を１つ造るおもしろさ。自分の思った形が具現化されて、見ることができる。しかもゲームとしてその世界を実体験できるということでしょうかね。

土という、統一の素材でありながら、質感が微妙に違う。

古墳のような住居に住む土器人たち。

水面の輝きが土の世界を引き立てる。

■ARTIST

PRODUCER
小高忠男
制作総監督。全体の統一感、コントロールを担当。

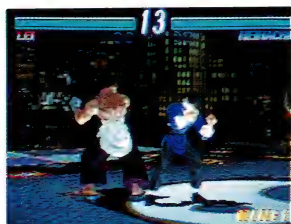
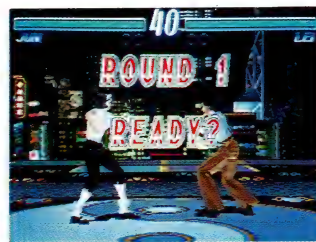
VISUAL DESIGN
林　弘幸
ＣＧの元となるキャラクターと背景デザイン担当。

CG DESIGN
小林功児
キャラクターと背景画のＣＧ担当。

CG DESIGN
本多宏行
キャラクターと背景画のＣＧ担当。

PS版が待てないキミに――アーケード企画

鉄拳2

アーケード入荷直前!! 新システムを徹底分析!!

顔の向きに注目。常に相手方向をにらんでいる。

ダウンしている相手の上を走り抜けると、なんと踏みつけて攻撃する。攻撃力は少ない。

8月、ついにアーケードに登場することになった「鉄拳2」。プレイステーションに移植されるのは残念ながら来年3月となっているが、待てないキミのために、このコーナーでアーケード版の最新情報を報告していくことにしよう。

今回は、実際にアーケード筐体で紹介されるシステム表、技表を中心に、前作との違いを分析していくことにする。

CHECK1 起き上がりの攻防

相手の追い打ちをかわすのに有効。

戦いの基本は追い打ちにあり。これは前作からいわれ続けたことだが、上手な人ほど追い打ちをきっちりと決めてくる。そうなると、倒されてしまった場合、次にどのような動きを取るかが重要なファクターとなる。

2では、前作の起きあがり行動の他に、より3D感覚な動作、側転が加えられている。ダウン時に左パンチボタンを押すだけだが、これによって相手の追い打ちを多少なりとも避けることができるはずだ。そればかりか、相手が追い打ちを空振り、大きな隙を作るならば、攻撃側に転じることさえ可能だ。起き上がりを侮るなかれ。

CHECK2 返し技

攻撃してきた腕を取って投げる。

相手の攻撃を受け、逆に投げ返してしまう受動的な技だが、与えるダメージは大きい。

現在、そのコマンドが確認できているのはジュンだけだが、ポールなど、他のキャラにも用意されているらしい。ただし、タイミングがかなりシビアなので、使いこなすのは容易ではない。

CHECK3 ニュートラルガード

レバーを入れなければ上段ガードに。

レバーがニュートラルの状態でガードすることが可能。立ち状態で、自動的に上段ガード、レバーを下方向に入れ、しゃがんだ状態では下段ガードとなる。

ガードが解けるのは、前に歩く・走るといった移動中や技の出る途中。上下の打ち分けやカウンター狙いが重要度を増すだろう。

CHECK4 奥行きを使った攻撃

相手の攻撃軸をずらして反撃できる。

左の写真をよく見てほしい。ミシェールが身をひるがえし、蹴りを放っているのがわかるだろう。

このように、奥行きを使う攻撃が用意されているので、起きあがり同様、より立体的な戦いが楽しめることになった。他のキャラがこの行動・攻撃を持っているかは定かではないが（ヘイハチは前作同様、影走りを持っている）、期待してもいいだろう。

ただし、先に説明したニュートラルガードがあるので、ここでも上中下の打ち分けは必要になる。主な利用法としては、相手の攻撃を避けつつ、カウンターを狙うといったところか。

CHECK5 背面からの投げ

バックにまわって投げを決める。

前作では、ミシェールが背面取り後のバックドロップを持っていただけだが、ついに背面からの投げが可能になった。それも全キャラクターが持っている。

コマンドは通常の投げと同じだが、その動きは通常の投げと異なる。バックを取ったら、すかさず投げコマンドを入れてみよう。

新キャラ&新技を分析する

新たに追加された技も含め、インストカードに記載される技を先取りで紹介する。新キャラは全ての技が新しいので、今のうちに覚えておこう。

LEI WULONG 雷（レイ） 武龍（ウーロン）

連携技の多いレイ。特に前方向に入力し、いったんニュートラルに戻してから使う連携技は、最後まで決まると爽快だ。

そこにつなげるためには跳弓脚などのトリッキーな技を組み込むといいだろう。他に使い勝手のいい後掃燕舞、狐流腿を織り込んでチャンスを待て。

技名	コマンド
後掃燕舞（こうそうえんぶ）	⇙ ○○/○● ○○/○●
旋風連脚（せんぷうれんきゃく）	○○/●○ ○○/○● ⬆（入れっぱなし）
狐流腿（こりゅうたい）	○○/○● ○○/●○
狼牙揺震撃（ろうがようしんげき）	⇨☆○○/○● ●○/○○ ○●/○○ ○○/●○ ○○/○●
跳弓脚（ちょうきゅうきゃく）	（相手が頭側）寝た状態で ○○/●●
背刃落（はいじんらく）	背を向け○○/●● ○○/●● ○○/●●
龍声下段脚（りゅうせいげだんきゃく）	⇨☆●○/○○ ○●/○○ ●○/○○ ○●/○○ ○○/●○
寝る	⬇○○/●●
背を向ける	⬅○○/●●

キャッチコピーのスーパーポリスが示すとおり、本職は警察官。基本スタイルは中国拳法で、その技の多彩さから、様々な流派の極意を学んでいるといえる。好きなものはSONY製品だとか。

下段の回し蹴りから、強力な浴びせ蹴りにつながる後掃燕舞。使い勝手がいい。

いきなり寝てから、跳弓脚を繰り出す。跳ね返る姿はまるでスプリングだ。

通常投げの一つ。相手の胸に乗り、吹っ飛ばす。自分は宙返りして着地する。

相手に背を向け、3発連続でバック転蹴りを繰り出す背刃落。ダウン攻撃にもなるが、ガードされると弱い。

JUN KAZAMA 風間（カザマ） 準（ジュン）

接近戦では、技の出が早い白鷺遊舞や翠連頚が有効。が、単発攻撃は弱いので手数とスピードで攻めたいキャラでもある。

相手が立っていたら下段攻撃で牽制しつつ、流雲落を狙うといいだろう。また、相手がモーションの大きい技を出したら、すかさず返し技を狙おう。

技名	コマンド
白鷺遊舞（はくろゆうぶ）	●○/○● ○●/○○ ○○/○●
翠連頚（すいれんけい）	●○/○○ ●○/○○
鬼殺し（おにころし）	➡○●/○○
真空刈脚（しんくうかりあし）	○○/●○ ○○/○● ○○/○● ○○/○●
流雲墜（りゅううんつい）	○○/●●
刈脚流雲墜（かりあしりゅういうんつい）	○○/●○ ○○/○● ○○/○● ○○/○● ○○/●○
返し技	相手の攻撃に合わせて ⬅●○/●○又は○●/○●
霞蹴り（かすみげり）	⇨○○/○●

自然保護団体の密輸動物監視官を務めている。趣味はバードウォッチング、好きなことは森林浴など。自然を愛する22歳の日本人女性だが、風間流古武術を使いこなすファイターでもある。

翠連頚は技の出も早いが、通天砲と同様、2発出さないと止まらない。

相手の上段や下段の攻撃をつかんで投げる返し技。タイミングがシビア。

胴体を軸に、脚部を回転させて蹴りとする流雲墜。スピードが早いので、相手も避けるのは難しいだろう。

通常の投げ技だが、ポーズがなかなか大胆。この投げを見たいがために、ワザと投げられる人もいたりして。

表内のコマンドは以下の通りです。

⇨……短い入力　➡……長い入力
☆……ニュートラル　＋……同時押し

左パンチ○○右パンチ
左キック○○右キック

HEIHACHI MISHIMA 三島平八（ミシマ ヘイハチ）

ダブルアッパーが無双連拳と名前が変わった他、主だった変更はない。相変わらず技のバリエーションも豊富だ。ワンステップ後に出せる地斬脚や激斬脚、風神拳、雷神拳、そして奈落払い途中からの踵切りなどもやはり強力。相手につけいる隙を与えないキャラだ。

技名	コマンド
閃光烈拳（せんこうれっけん）	
風神拳（ふうじんけん）	⇨☆⇩⬂
奈落払い（ならくばらい）	⇨☆⇩⬂
鬼神拳（きしんけん）	⇨⇨
破砕蹴（はさいしゅう）	⇨⬀
無双連拳（むそうれんけん）	⬂
裏旋空刃脚（りせんくうじんきゃく）	⬃
超ばちき	接近して⇨⇨

ステップからの雷神拳。

2段蹴りの裏旋空刃脚。

尖った頭が痛そうな超ばちき。

上段攻撃がかわせる鬼神拳。

KING キング

投げ技のバリエーションは前作を軽く上回るキング。人気のあったジャイアントスイングも健在だ。まだコマンドが明らかになっていないコブラツイストなどの固め技も、かなり豊富にあるらしい。また、よろけさせてから分岐できる投げも追加されている。

技名	コマンド
ドロップキック	
スマッシュアッパー	⇨⇨
アリキック	⬇⬂
フランケンシュタイナー	⬂+
ジャガーインパクト	➡
グランドスマッシュ	⇨⇨☆
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンターヒット時
ジャンピングパワーボム	グランドスマッシュカウンターヒット時⇧⇩

ボディを狙うグランドスマッシュから2種類の投げ技を選んでつなげる。

ジャガーインパクトは新しいナックル技。

PAUL PHENIX ポール・フェニックス

使い勝手の悪かった葉桜はなくなり、かわりにほぼ同じ技といえる疾風が加えられた。が、葉桜の名は葉桜鉄騎、葉桜崩拳の名で残った。これらは総じて攻撃力が強い。これ以外に大きな変化は見られないが、返し技を持っているということだけは明言しておこう。

技名	コマンド
落葉（らくよう）	⇩+
崩拳（ぽんけん）	⇩⬂⇨
三宝龍（さんぽうりゅう）	⇨⇨ ⬂+
あびせ蹴り	⇨⇨
葉桜鉄騎（はざくらてっき）	⬇⬂
瓦割り落葉（かわらわりらくよう）	⇩+
葉桜崩拳（はざくらぽんけん）	⬇⬂
疾風（はやて）	⇨➡

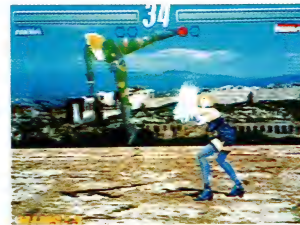
主戦武器となる三宝龍は健在。

裏当ても残されている。

葉桜ヒット後、下段攻撃が続く葉桜鉄騎。

NINA WILLIAMS ニーナ・ウイリアムズ

細かい連携技のバリエーションはNo.1だったニーナだが、その数はさらに増えることになった。ジャンプ左キックがつながるエッジキックコンボもそのひとつだ。他に、ワンツーパンチからの双掌破も使える。通常投げである居反りからのコマンド投げも強力だ。

技名	コマンド
ラピッドキックコンボ	⬂+
ハンティングキックコンボ	⬃+
フラッシュキックコンボ	⬂+
双掌破（そうしょうは）	⇨⇨
ジェイルクラッシュ	⬇
ニールエッジコンボ	⇧+
連撃双掌破（れんげきそうしょうは）	➡
居反り肘落し（いぞりひじおとし）	接近して

最後のソバットが美しい。

ワンツーからの連撃双掌破。

投げ技をさらに強力にする追加コマンド投げ。

JACK-2 ジャック

長いリーチから繰り出すパンチは相変わらず強力、新技も4つ増え、さらにパワーアップしたジャック。なかでも、カタパルトスローは投げた後、空中コンボが決めやすい。新技メルトダウンは上段ガードの相手にフェイントとして使うといい。メガトンパンチも健在だ。

技名	コマンド
メガトンパンチ	
パワーシザース	
マシンガンナックル	
ワイルドスイング	
ブラボーナックル	+
メガトンスィープ	
カタパルトスロー	
メルトダウン	

相手を高々と放り投げる豪快なカタパルトスロー。落ちてくる相手に対して、空中コンボが決めやすい。

相手の上段攻撃をかわしつつ、出すと効果的なメルトダウン。意外に技のスキも少なく、相手の意表をついて出すといいだろう。

MICHELLE CHANG ミシェール・チャン

バックへ廻るだけでなく、横からの攻撃まで追加されたミシェール。前作の攻撃力のなさも、追加の新技で補っている。崩拳にも似た疾歩掌拳は、前掃腿や後掃腿で相手をしゃがませて使うと有効。また、追加されたコマンド投げもスキを見て狙っていきたいところ。

技名	コマンド
通天砲(つうてんほう)	
前掃十字把(ぜんそうじゅうじは)	+
突双掌(とつそうしょう)	
蒼空砲(そうくうほう)	立ち上がり途中
転身腿(てんしんたい)	
虎身肘(こしんちゅう)	
疾歩掌拳(しっぽうしょうけん)	
フルネルソンスープレックス	接近して

ミシェール版の崩拳といった感じの疾歩掌拳。下段攻撃にからめて使おう。

新コマンドの投げ・フルネルソンスープレックス。なかなかフォルムがかっこいい。

MARSHALL LAW マーシャル・ロウ

前作ではあまり威力を発揮できずに終わったサマーソルト系の技が、素敵にパワーアップ(笑)。その数は2倍以上になった。しかも、どれも入力が容易なので、足技を使っていると自然に出てしまうほどだ。他に、ドラゴンテイルが弱かった下段攻撃を補うはずだ。

技名	コマンド
ドラゴンナックルコンボ	
スピンキックコンボ	
ドラゴンロー	+
ドラゴンサマー	+
ダブルサマーソルト	
シットスピンサマー	
ドラゴンテイル	
ジャンプキックサマー	

サマーソルト系の技が増えた。

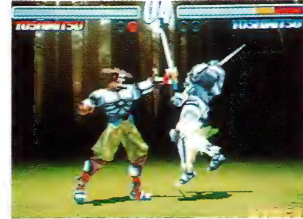
絶大な人気を誇るあの技も。

弱かった下段攻撃はドラゴンテイルが補う。

YOSHIMITU 吉光(ヨシミツ)

新技もよく回る吉光。その筆頭・忍法卍菊は中段攻撃で、他の卍系の技におりまぜて使うと有効。弱かった下段攻撃も、新技・華厳が解消する。また、絶鳴剣をキャンセルして出す旋風剣は、相手を撹乱するにはうってつけ。ついでに今作では空も飛ぶ。まさに宇宙忍者。

技名	コマンド
稲妻(いなずま)	
忍法卍葛(にんぽうまんじかずら)	×6回
露払い(つゆはらい)	
斬哭剣(ざんこくけん)	
忍法卍菊(にんぽうまんじぎく)	×6回
飛空剣(ひくうけん)	+
旋風剣(せんぷうけん)	
華厳(けごん)	

剣で払うような下段の華厳。

絶鳴剣とみせて旋風剣を出す。

剣を回しながら飛ぶ飛空剣。

最高で6回転する忍法卍菊。

ハイパーリゾート TAKARA® 島

TAKARAニュース 特報、新作が2っお目見え！

チョロQ(仮)写真公開

先日アナウンスのあった新作「チョロQ(仮)」の画面写真が公開になった。車体の色や形などは、自分の好きなように自由に変更できるようだ。ポリゴンをフルに使ったレーシングゲームになるもよう。

UFOキャッチャー人形近日登場

本連載の開始と同時に発表したUFOキャッチャー人形が、10月にお目見えする運びとなった。これであなたも近所のゲームセンターでエリス人形をゲット！　あ、もちろんエイジやカインもいるよ。

お店に並ぶのが待たれる、闘神伝人形。早くしないと"2"が発売されてしまう!?　急げ！

闘神伝○コママンガ

新しくできたこのコーナー、といっても読者さんから漫画が送られてきたので、勢いで作ってしまいました。そんなコーナーですけど、3コマ4コママンガも大募集します。ここはハガキが来なくなるとなくなってしまうので、どんどん送ってきてね！

初の採用は蘭弥弦さん。にしてもこのエイジはだらしない……。

東京都・蘭弥弦

♡エリスのお部屋♡

ELLIS'S PRIVATE ROOM

東京都・岡本明美

はーい、エリスでーす。最近は競争率が高くてもう大変。載らなかったらごめんなさいね。

エリスの休日、っていう感じ。ほのぼの〜

熊本県・南朝行

ソフィアまで一緒に洗濯されちゃうなんて(笑)。

茨城県・ガンピット董沼

全員集合の図。けどみんな恐い顔。勝負におもむく前の一瞬かな。

東京都・渥あや

ううん、とってもきれいだよ。だけどコーナー名は間違えないでね。お願い。

次回のお題

まだ登場していないキャラ

ランダム イラストコーナー

今回は横組みイラスト大放出！　といってもその数はまだまだ少ないので、どんどん投稿してね。

東京都・たていちはじめ

やっぱりソフィアお姉さまには、黒がお似合いかな。

愛知県・孛月夜映

東京都・あすかとわ

このページはリゾットではありません！

胸にかかっている大きなリボンがポイント？

愛知県・風塵翔

エイジは主人公だから2が発売されてもきっといるよ。

熊本県・ながたり

奥のモアイが泣いているのが、妙にいい味してますね。

愛知県・堀直樹

今回も一枚しか掲載できなくてごめんネ。

神奈川県・手島ハピ夫

暑いのに、さらに暑くするなぁ！

おたより待ってま〜す

皆さんからのハガキがたっくさん届けば、このページも隔週でお届けすることができるかも。そういうわけでおたよりを募集しています。あて先は右の住所へ。このコーナー自体へのハガキは「おたより募集ハガキ募集」よ。待ってま〜す。

今回の募集ハガキは静岡県の芙蓉さん。でも住所が変わったので気をつけてね。

DEMOってプレステ

情報の交錯する現代、自分に有益な情報を賢く選択するための
DEMODEMOプレイステーション最新情報ページ

第9号 おしながき

今月のデモデモは？

今月はデモデモのスクープ！ といった感じの「ZEITGEIST」がウリ。他にも自分でプレイできるようになったWizardryや、動いている画面を見ることができる「ときめきメモリアル」など、最新情報が満載！

デモ・プレイステーション

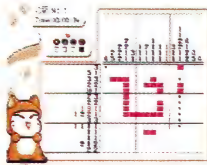
今月のデモ・プレイステーションは、どれも新作ばかり。今まで誌面で登場することが少なかった「ZEITGEIST」が遊べたり、「おーちゃんのお絵かきロジック」が初登場したりと今月も見逃せない。

WizardryⅦ

SCE

世界各国で絶大な人気を誇る「Wizardry」シリーズ最新作。

おーちゃんのお絵かきロジック

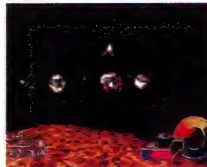
サンソフト

お絵かきパズルを解いて出来上がった絵の答えを送ってほしいにょ。

ZERO·DIVIDE

ズーム

攻性プログラムを擬人化した対戦格闘ゲーム。対戦模様を収録可。

ZEITGEIST

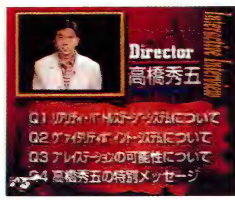
タイトー

近未来の宇宙を舞台に高性能戦闘機で敵と戦うシューティング。

リクエストプレイステーション

今回は大人気の4本が、制限付きではあるけれど体験できる！

Jumping Flash!
ガンナーズヘヴン
VictoryZone
電電プロジェクト

ニュースプレイステーション

今回のニュース・プレイステーションでは、SCE最新作「Beyond the Beyond」のディレクターの高橋秀五氏に、その魅力をインタビュー。

※SCEはソニー・コンピュータエンタテインメントの略称です。

ムービー・プレイステーション

今回はその数が9本と、圧倒的に多いムービー・プレイステーション。期待の新作をしっかりチェックしてほしい。なお下で紹介する8つのほか、ハイパーフォーメーションサッカーも入っている。

永世名人

コナミ

PC版で好評の将棋ソフトがPSに移植！ 充実した機能が満載。

キングボウリング(仮)

ココナッツジャパンエンターテイメント

ポリゴンを駆使したボウリングゲーム。最大4人同時プレイ可能。

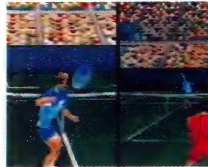
Ground Stroke

SPS

ポリゴンで作られたプレイヤーが、リアルなラリーを繰り広げる。

ゲームの鉄人 THE上海

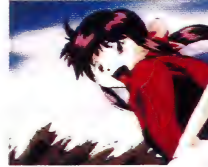
サンソフト

麻雀牌を使った3種類のゲームを一つにまとめたパズルゲーム集。

豪血寺一族2(仮)

アトラス

アーケードで大人気の対戦格闘アクション。オリジナルモード付き。

3×3EYES～吸精公主～

エクシングエンタテイメント

3万色の美しいグラフィックで展開されるアドベンチャーゲーム。

ときめきメモリアル

コナミ

私立きらめき高校を舞台に繰り広げられる恋愛シミュレーション。

Beyond the Beyond

SCE

SCEが満を持して送り出す、新世代RPG。戦闘シーンは超リアル。

キャンペーンのお知らせ。

「おーちゃんの～」で完成図をハガキで送れば、抽選で300人にへべれけグッズが当たる！
〒460 名古屋市中区栄3-13-20
栄センタービル4F
サン電子株式会社
「お絵かきロジック
キャンペーン」係

「あなたの街の遊べるデモデモ」を募集しています。「あの電気屋さんで遊べるよ」という情報を待っています。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋3-27-6
ソフトバンク㈱The PlayStation編集部
「DEMOって！プレステ
あなたの街の遊べるデモデモ」係

※キャンペーンの締切は平成7年8月31日の消印有効です。

PS CLIPPERS

Welcome to PlayStation World

三國志Ⅳ

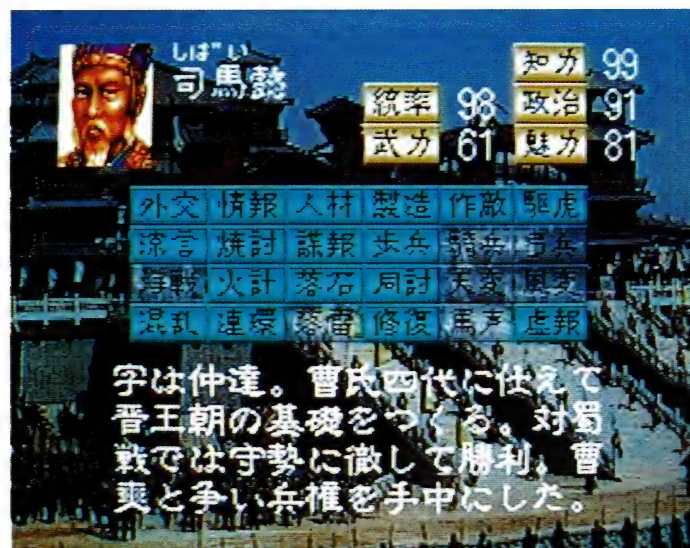
■光栄■10月発売予定■価格未定■歴史シミュレーション■メモリーカード使用ブロック数：4

待望の大型SLGいよいよ始動

「三國志」シリーズは、2～3世紀の中国における魏・呉・蜀の三国時代を舞台に、プレイヤーが君主の一人となって中国統一を目指す戦略シミュレーションゲーム。その過程では、知力や武力などの能力を持った武将を効率的に指揮しながら、外交政策や軍備増強をはかることが必要となる。軍師の進言や部下達の評定を参考にしながら、作戦を進めていこう。

今回は〝担当官制〟という新システムを導入することにより、内政が自動化され、操作性が大幅に向上した。また、従来の野戦や攻城戦に加え、城内での最終決戦も行えるようになり、衝車や発石車などの攻城兵器を駆使したダイナミックな戦闘が展開される。さらに、辺境異民族との交渉も可能になり、共同作戦・援軍など、当事国以外の国も交えながら戦っていくことになる。

PS版オリジナル仕様としては、武将の顔グラフィックが描き下ろされ、オープニングやイベントは実写取り込みアニメーション画像を採用。その上、マップには衛星写真を使うなどといったグラフィック面を重点的に強化している。

担当官と金額を設定するだけで、自動的に内政が行われる。

24種類の特性を備えた武将が約450人。PS版では1人1人のプロフィールファイル付きだ。

外交交渉では、条件を数回に分けて提示しながら有利な方に導く。駆け引きの妙を十分堪能できる。

ただいま惑星開拓中！

■アルトロン■10月発売予定■価格未定■惑星開拓シミュレーション■メモリーカード使用ブロック数未定

科学的思考能力を必要とする惑星開拓シミュレーション

無人の惑星に木を植え、建てた家の数を競うという、一風変わったシチュエーションで対戦する惑星開拓シミュレーションゲームが登場する。

プレイヤーは材料ロボット、建築ロボット、邪魔ロボットの３体１組を操作して、惑星に家を建てていくのだが、そのためには、無人の惑星上に、まず、木を植えることから始めなければならない。この木も、ただ植えればいいというものではなく、惑星に射す太陽の角度から地質までを考慮していかなければならない。

このように、〝木の育成〟を科学的に考察しながら、最終的には家などの建築物を、相手プレイヤーと競争しながら建てていくという思考力重視のゲームのようだ。

２P対戦時の画面。惑星は、全体像とズームアップの両方で見ることができる。

ロボットは４種類あるロボット軍の中から、好きなキャラクターを選べる。わりとかわいい。

惑星の地形は、球体のほか、楕円球、ドーナッツ、ひょうたんなど30のバリエーションがある。

ROBO・PIT

■アルトロン■12月発売予定■対戦アクション

オリジナルロボットを作ろう

30種類のボディパーツを組み合わせて、自分専用のポリゴンロボットを作り、対戦できるアクションゲーム。このロボットは、戦うことによって成長していく。プレイヤーは、自分の育てたロボットで他のロボットに挑戦をし、勝利してポイントを獲得していく。そして、101位から始まるランキングを次々に上げていくわけだ。

戦いはパンチとジャンプが基本になる。オリジナルのポリゴンロボットが画面を動き回る。

表情までつけられるマイロボット

ロボットは、ボディ、足、腕から成り立っている。ボディは30種類あり、移動速度や耐久力、攻撃力などが変わってくる。足も30種類あり、移動力やジャンプ力に変化がつけられる。腕は、殴る、撃つなどの異なった６つの攻撃力に、５種類ずつのバリエーションが用意されている。そのうえ、表情の異なる目が８種類あり、それによって表情が変わるので、ロボットに対する愛着もわくだろう。

ぬいぐるみみたいなカワイイロボットだ。

ユニバーサル機完全解析

■フォーラム■9月29日発売予定■パチスロ

勝つためのパチスロを攻略

パチスロ販売の大手、ユニバーサルの実在機種７台を完全解析し、ＰＳに忠実に再現したパチスロシミュレータ。実機の操作感を再現しており、徹底解析しているので、実戦でも役立つとのことだ。

ゲームは、練習モードと実戦モードの２つがある。練習モードは、機種別に打ち方を研究できるモード、実戦モードは、仮想パチスロ店で実戦プレイを楽しむモードだ。また、リールの回転スピードの設定、プレイ内容の分析、スランプデータ、目押しの練習など、パチスロ攻略に必要なものは一通り押さえてある。

もちろん初心者向けに、練習モードもある。ユニバーサルの人気キャラ、フリッパー君が基本的な知識と技術を教えてくれるのだ。

現在分かっているのは「フリッパー３」、「キングオブカリブ」、そして往年の名機「コンチネンタル」が再現されること。

NOW, IT'S SHOWTIME OF "WWW"! TODAY,WE INTRODUCE 2 RACING GAMES TO YOU. BECAUSE THESE GAMES ARE MADE IN THE HOME OF MOTORSPORTS, THEY ARE OF VERY GOOD QUALITY.

毎回、海外PSゲームを紹介する「WWW」。2回目になる今回は、どちらもレースゲーム。レースゲームはモータースポーツの本場だけに人気があり、その完成度は高い。

DESTRUCTION DERBY

一見ただのポリゴンレースゲームに……ちっとも、そうは見えないか。「DESTRUCTION DERBY」は、“破壊”という、実にアメリカ人好みの要素をクローズアップしたゲームだ。もちろん、ゲームなのだから、クローズアップしたといっても,3Dレーシングシミュレーションを目指して、リアルさを表現しているということではない。それよりも、いかに、“破壊”というもので遊べるかを追求している。開発者も、ゲームの最終目的は生き残ることだと主張している。

このゲームには幾つかのテーマ別のレースがあって、中には、ローマ時代の闘技場のような、閉鎖されたフィールドで、車をぶつけあうことで得られるポイントを競う競技がある。ここでももちろん生き残るということが非常に重要になってくるのだ。だからこそ、こんな競技項目が設定できるのだろう。正に基本システム設計の勝利だ。

さて“壊れ”の表現ばかりにこだわったが、他にも特筆すべき点がある。レース中のアナウンサーの声もそのひとつだ。コナミの「実況パワフルプロ野球」ほどではないが、ドッカーンとぶつかろうものなら「オー！ ハッハー!!」ってな感じで喜んでくれる。また、「WIPEOUT」もそうだが、このゲームも対戦ケーブルに対応している。日本ではいまだに発売されない薄幸の周辺機器だが、海外のネットワーク通信対戦流行の影響を受けてか、ケーブル接続の対戦に対応したゲームが目立つ。

とかく飛び散る三角形のポリゴンピース。正に出血大サービス状態。クラッシュ再現に賭けているだけあって、バリエーション豊富なカラフルボディのへこみもしっかり再現。それでも、車は走る走る。もっとも、ちっとも、まっすぐに進まなくなるけど。一方、煙にも凝っていて、ぶつかりまくって、いっちゃったエンジンからあがる黒い煙もあれば、タイヤが擦れてあがる白煙もある。

DATA
Publisher: Sony Psygnosis
Developer: Psygnosis
Release Date: Oct. 1995
Price: unfixed
Country: England

Here comes Hurricane.
No Checks-No Limits-No Rules.
Its maximum mayhem of the……

WIPEOUT

今回紹介するゲームは双方ともレースゲームになってしまったが、「DESTRUCTION DERBY」と違ってこの「WIPEOUT」はまっとうなレースゲームだといってよい。独断と偏見による発言を恐れなければ、反重力で飛ぶ設定の未来のフォーミュラカーで、上下左右に多彩なコース展開をみせる「スーパーマリオカート」といって差し支えない。

どこがマリオカートなのかというと、コース上に色の違うプレートがあって、その上を通過することでスピードアップやライバル攻撃用のアイテムを手に入れることができるからだ。そして、7種類用意してあるコースもなかなか奇抜で、ほとんど自由落下状態になるコースもあったりする。もちろん、ジャンプ台も設置してあるし、トンネルや三叉路やバンクコースもある。ちなみに、ジェットコースターさながらの骨組みコースもあり、こちらはなかなかのスリルも味わえる。

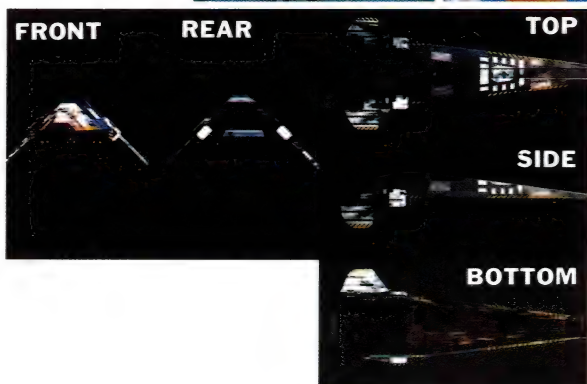
また、このゲームは非常に出来のよい3Dレンダリングエンジンを使っているらしく、最新版のビデオなどを見てもテクスチャーの欠損、つまり、高速にCG表示している都合で、テクスチャーを張るのが間に合わずポリゴンが欠けてしまったかのようにみえてしまうようなことがない。これに関しては、編集部ライターも、本当にゲームとして動いているのかと勘繰ったほど。このあたりの技術力はさすがシグノシスといったところだろう。伊達に開発ツールの製作に携わってはいない。

正直なところ、現状では、そのスピード感は「リッジレーサー」に一歩譲っているが、今後の開発の推移に期待したい。それいかんによっては、ここでもう一度紹介してみたい。

プレイステーションの看板があったり、絶壁の横を駆け抜けるなど、多彩なコースがこのゲームの売りとなっている。また、視点を変更することで、なかなか迫力ある走行感が味わえる。さらに、これも、対戦ケーブル対応で、2台のプレイステーションによる対戦も可能だ。

DATA

Publisher: Sony Psygnosis
Developer: Psygnosis
Release Date: Sep. 1995
Price: unfixed
Country: England

ゲーム中レースを展開するこの機体は、設定の上では、F3600Anti Gravity RacingLeagueというものを闘っていることになっている。チームごとに合計8種類ある機体は、それぞれに個性的なマスコットキャラクターを持っている。また、各機体はこのような細かい設定があり、これをもとに、映画「HACKERS」のCGメンバーMGMによって、オープニングCGが作られている。

WRITE US!

W.W.W.では、読者の皆さんの海外ゲームに対するいろいろなメッセージを募集しています。海外ゲームに関係あることならなんでも構わないので〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク株式会社 The Play Station編集部「W.W.W.言いたい放題係」まで。

コンピュータゲームはどこまで許されているのか？

性と暴力

隔号連載

DIGITAL SEX & VIOLENCE

第9回

今回から数回に分けて、映画やビデオ、フォトCD、コミックといった他のメディアの倫理を掘り下げていく。そこには、ゲームにはない倫理観が存在する。初回はメディア別に規制の現状を探る。

コンピュータソフトの倫理規定とは？

ヘアはメディアを越えられるのか？

各メディアの倫理規定の現状を考える〈其ノ一〉

一口にメディアといっても、この言葉の示す範囲は広い。辞書では媒体物や手段となっているが、ラジオ、テレビ、新聞、雑誌などは特にマスコミといわれることが多い。しかし、ビデオもメディアなら、ゲームだってメディアである。では、メディアとは一体何か？

メディアとしてのゲームは、他メディアより規制が厳しい。ヘア表現はダメだし、殺人現場のようなシーンも不可。理由はもちろん、ユーザーに子供が多いから。一方で、コミックやビデオなどに、お子様ユーザーがいないわけではない。しかもこれらのメディアには、ヘア表現が存在するものもある。

ヘアが芸術というわけではないが、メディアの柔軟性を考える上ではゲーム倫理の参考になる点もある。そこで余談ではあるが、今なお続く、ヘア論争の発端を説明しておこう。

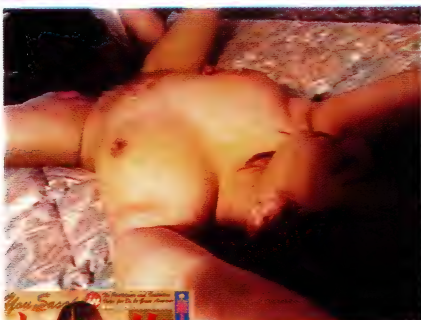
それは1991年、写真家の篠山紀信が女優の樋口可南子をモデルにした写真集を発行したことに端を発する。この作品に対して、警視庁は「わいせつ性が強い」と警告。論議を呼んだが、結果として写真集の芸術性が承認され、ヘアの自由化へ……といった経緯だ。

今回は、メディア別にある規制団体の活動や規制内容を中心に、ゲームのメディアとしての倫理を考えていくことにしよう。

ゲームもメディア。それなら大人も楽しめなければならない。これはセガサターンの脱衣ゲーム「ザ・野球拳スペシャル」。

映画・ビデオの倫理

映画は映倫管理委員会が、ビデオは日本ビデオ倫理協会がそれぞれ審査を担当。他に映像倫といわれる機関もある。

ヘア	性器	性交	SM
×	×	○	○

ビデオの普及は、アダルト作品の台頭によるところが大きい。ちなみにこれは大手AVメーカー・V&R制作の新作。当然ビデ倫に認可を受けているので、局部はモザイク処理がなされている。

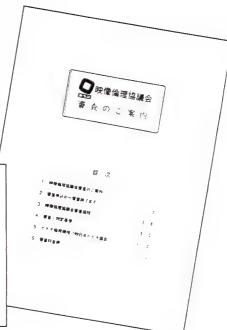
映画・ビデオと両者を同類に挙げたが、規制は別々の機関が行っている。映画は映倫管理委員会、いわゆる〝映倫〟だ。この団体は公的機関ではなく、あくまで自主規制団体である。何度かこのコーナーで紹介しているソフ倫のような団体を想像してもらいたい。主な活動内容は、映画館で上映される作品の規制となる。また、表現の自由を国の権力から擁護するのもその活動の1つである。

映倫のチェック項目は主に3つ。「恥毛は描写しない」「青少年の育成に害を与えるような内容か否か」「差別用語やプライバシーの保護」といったところだ。

次にビデオ。こちらは日本ビデオ倫理協会が規制を担当している。映倫同様、〝ビデ倫〟も自主規制団体だ。主な活動内容は、映倫で成人映画と指定された作品をビデオ化する際の審査（R指定も含む）となる。さらに、映倫の審査を受けない映画のビデオ化、VTRで制作した作品なども同様に審査している。

ビデ倫のチェック項目は映倫とほぼ同じ。ヘアは描写できない。

また、上記の2つ以外に、映像倫理協議会という機関も存在する。こちらは一般作品、R指定に該当するオリジナルビデオに劇場映画、自主制作ビデオ、なんとゲームソフトの映像作品（予告編、販促ビデオを含む）までも審査の対象となっている。

右は映像倫の規定書。下はビデ倫の成人向けのビデオに貼るシール（1枚6円）で、1タイトルに2枚貼付される。

フォトCDの倫理

日本コダック内にあるフォトCDパブリッシングクラブが規制を行っている。歴史が浅いだけに斬新な面も見られる。

ヘア	性器	性交	SM
○	×	×	×

フォトCDは、発売元である日本コダックの内部に作られた「社団フォトCDパブリッシングクラブ」が規制を担当している。活動範囲は描写や表現、名称、パッケージにいたるまで、フォトCD関連全般が対象となる。

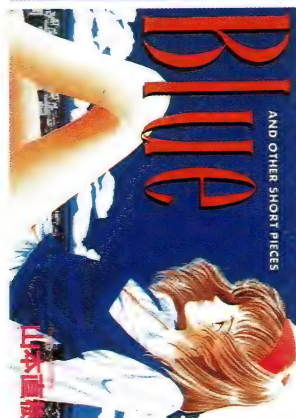
芸術ということでか、ヘア表現が許されるデジタルメディアはこれだけ。逆に、男女のカラミは表現できないのだが……。

フォトCDの規制要項は、「基本的な人権や道徳を尊重しているか否か」「性については正しい社会通念を尊重」「青年への影響を配慮し、未成年の禁じられている行為を正当化しない」「新しい出版の一形態として写真芸術、書籍出版の文化の継承・発展を重んじる」と、以上の4項目が大きな柱となっている。最後に挙げた「芸術性を重んじる」結果、なんとかヘア描写が可能なことがフォトCDの大きな特徴だ。しかし、男女間のカラミは承認していない。写真の芸術性を重んじる点に、規制の新しさが感じられる一方、コンピュータを介する媒体として、ソフ倫とは相反する部分もあるのだが……。

撮影したフィルムを日本コダックの店でフォトCDにしてもらえる。枚数にもよるが3,000円程度。

コミックの倫理

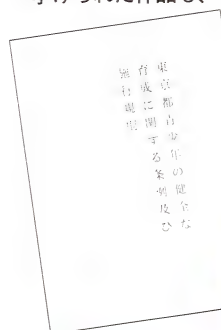
コミックの場合、自主規制団体はなく、公的機関に規制を委ねる。その機関は、各都道府県の青少年育成課など。

ヘア	性器	性交	SM
○	×	○	○

山本直樹氏の作品「BLUE」は、不健全図書に指定され、一部で論議を呼んだ。版元は光文社だが、小学館の週刊誌で掲載された作品も収録されており、出版社間の判断基準の差もうかがえる。

コミックは他のメディアとは異なり、公的機関、すなわち各都道府県が規制を設けている。例えば、東京なら都庁の第一庁舎にある生活文化局女性青年部がそれにあたる。

活動は主にポルノコミックを制作する出版社に対しての指導、及び戒告となる。また、ポルノコミックが一般コミックと同じ場所で販売されないよう、販売店への指導（18禁コーナーでの販売）なども行っている。

ポルノコミックが発売されてから約5日間ほどは、実際に販売店をまわり、調査を行っているそうだ。コミックの規制は特に「性器が直接描写されていないか、反社会的な内容が描かれていないか」などに絞り込まれている。学校のPTAなどから「有害図書」として挙げられた作品も、この機関の出番となる。

東京都青少年の健全な育成に関する条例及び施行規則

左は東京都の施行規則。下は成年コミック（18禁）に貼付されるマーク。しかし、このマークを付けたことにより、逆に成年コミックが売れたなんて話も……。

今回は軽くではあったが、ゲームと異なる3つのメディアの倫理機関を紹介してきた。分類考察した結果として、書籍に位置するもの（フォトCDなど）は比較的ヘアの自由化が進んでいるといえよう。反面、カラミが描写不可であったりと、やはり「芸術」という言葉の力にたよっている感が強い。

コミックのヘア描写については、作者が描き込むものであって、直接的なものではない。よほど克明な性器でも描かない限りは、最近では「わいせつ物」に該当することはまずないといっていい。

一方、映画やビデオは、ヘア解禁にはまだまだ時間が必要だろう。その原因は書籍と異なり、対象物が静止していないところにある。アダルトビデオは映像や音声などが、書籍に比べ表現がリアルに伝わってくる。そうなると安易にヘアの解禁ができないというのも、わからないではない。

しかし、そういった意味ではゲームも同様のはずである。コンピュータの性能は上がり、リアルな音も出れば、映像も鮮明になった。

ゲームのためにも、各メディアに関してはもう少し掘り下げて検証していこうと思う。次回はその手始めとして、日本ビデオ倫理協会に、ヘア問題等の質問をしてみたい。

アナタの疑問にお答えします

アナタが日常思っているゲームの倫理を一緒に考えませんか。ハガキに、住所、氏名年齢、電話番号、そして質問をよろしく！

あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F ソフトバンク株式会社
The PlayStation 編集部
「ゲーム倫理についての疑問」係まで

今回は長らく待たされた2本のタイトルが発売されました。「PHILOSOMA」の映像に対する評価は一致するところですが、純粋なシューティングとして見た場合に意見が分かれました。「ナイトストライカー」は、2人がナイストの信奉者だったため、辛口の意見が見られます。

■REGULAR

作山軍曹
黒姫高原でパラグライダーをして来るぜ。死ぬかもしれんが、かまうか！この夏は遊びまくるぞ！

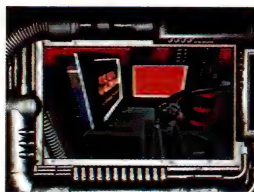
杉澤教授
現在、山にこもって修業中の杉澤教授。実は工作講座のコイン製作に追われているという噂も!?

佐久間亮介
来年頭という長いスパンで引っ越しを考えている。でも先立つものと暇がないんだよ、暇が。

酒井昭一
今年の夏こそ、河口湖にバスを狙いに行きたい。そして今年こそランカー級を狙うぞ！（予定）

J.O.宍戸
そろそろ夏の某イベントが近づいてきました。今年は３日間開催。う〜ん体力が持つかどうか不安。

INDY
我が家は蚊が多い。私は夜中熟睡しててもゴルゴなみにガバっと戦闘体制に入れるのだ。

サイバーウォー

■7月21日発売■ココナッツジャパンエンターテイメント■8,800円（3枚組）■ＩPのみ
以前公開された映画『バーチャルウォーズ』の続編的内容となっている、ムービー色の強いアクションゲーム。盗まれた自分のプログラムを破壊工作に悪用されることを阻止するため、バーチャルワールドを舞台に「サーキットシティ」「セキュリティドア」など様々なミニゲームを攻略していく。

J.O.宍戸 ★
どんなにかっこよく見せても、所詮はひと昔前のゲーム性だから、面白くはない。おまけに反応は鈍いし、CG自体も解像度が低い。これでCD３枚組というのが納得できない。大人数で集まった時に、ワイワイ騒ぐ材料としてならば許せるかな？　という程度。

酒井昭一 ★★
DOS/V版とまったく同じ内容。操作系も方向キーで決定、□ボタンでスタートとなんか変。さらに、プレイしても操作感がイマイチ伝わってこない。内容も覚えゲームに近いし、ちょっと納得いかない。３枚のボリュームがあっても、たぶん途中で飽きちゃうだろう。

INDY ★
確かに絵は綺麗。音楽はいい。でも中身はというとわけ分かんないミニゲームばっかり。説明の日本語の声が何か変なので、せっかくの映画みたいな雰囲気がぶち壊し。何が目的なのかさっぱり分からない。これをインタラクティブムービーというの？

Jリーグ実況ウイニングイレブン

■7月21日発売■コナミ■6,800円■ＩP・2P対戦
サッカー番組の司会や数々のナレーションでもおなじみのジョン・カビラ氏による実況でゲームプレイが可能なサッカーゲーム。選手がすべてポリゴンで表現され、テレビの実況中継さながらの迫力あるゲーム画面が楽しめる。もちろんJリーグ公認で、登場するチーム、選手はすべて実名だ。

佐久間亮介 ★★★
フィールドのどこに味方の選手がいるのかが把握できない。サッカーのように広大なフィールドを舞台にするスポーツでは、各選手の位置をとっさに把握できるようにするのが重要だと思う。選手の位置を示すような表示を置くだけでいいのだが……。

作山軍曹 ★★
ポリゴンの選手は、動き優先で操作が重く感じられるし、画面も一辺倒な視点で選手が小さすぎ。大きくしたら大きくしたで、動きの荒さが目立つ。それと、レーダーがないってのはどういうことだよ。球を操作する楽しみもなく、PS初のサッカーにしてはイマイチ。

酒井昭一 ★★★★
実名だからJリーグファンには嬉しい１本。キャラも良く動くし、ポリゴンも綺麗だし、いい線いってるよ。実況もうるさいくらい入ってる。あえて難を言えば、ボタン操作がもう少しシンプルでも良かったかな。まあ、慣れてしまえば問題のないレベルのことだけどね。

KING'S FIELD II

■7月21日発売■フロム・ソフトウェア■6,300円■ＩPのみ■メモリーカード×②B
練り込まれたダンジョン設定が好評だったRPGの続編。前作で主人公が持ち帰ったムーンライトソードが何者かに盗まれた。メラナット島にその行方の手がかりがあると知った友人のアレフが単身で島に乗り込む。今回はダンジョンだけでなく地表などもあり、より空間的な広がりをみせた。

佐久間亮介 ★★
敵との戦闘が緊張感を持って遊べる点は評価できる。だが前作よりも複雑となった操作がプレイの妨げになってしまっている。開始直後から、いくつかの動作を組み合わせての戦闘が要求されるため、操作に慣れるよりもフラストレーションのほうが先に溜ってしまう。

J.O.宍戸 ★★★★
相変わらず３Ｄダンジョンがうねうね動く。暗い部屋でプレイすると酔ってしまいそうになる。剣の振り方も格好良くなって、本当に斬っている、という感じが伝わってくるのもいい。けど、気が短い人にはやはりお勧めできないのも変わらないのが多少残念なところ。

INDY ★★★
前回途中であきらめた人・初めての人はきっと辛い。今回は初め魔法が使えないので、私なんか最初のイカが倒せなかったよ。海にはいきなり落ちるし。でも死にながら進む海外ゲームっぽさが好き。戦闘さえ楽ならもっとこの世界に浸れるのにー。くやしいなあ。

3×3EYES〜吸精公主〜

■8月11日発売■エクシングエンタテイメント■7,300円（2枚組）■ＩPのみ■マウス対応
『週刊ヤングマガジン』で好評連載中の『3×3 EYES』を題材にしたアドベンチャーゲーム。Windows版で好評だったものの移植版だ。ストーリーはオリジナルで、同時に起こった２つの事件を追って展開する。画面は同マンガのOVAを手掛けたスタッフによるセル画を取り込み、声優陣も充実している。

J.O.宍戸 ★★★
確かに見せ方はうまいけれど、内容がどうもひと昔前って感じがする。もちろん、キャラクターはかなり原作に忠実に描かれているので、ファンの人には絶対お勧めできる。けれど、そんなにアニメーションする訳でもないし。ファン以外の人は考えたほうがいいのでは？

酒井昭一 ★★★
簡単なアドベンチャーなので、初心者でも楽しめる。原作のテイストを生かしつつ、アニメ感覚でサクサク遊べる点は良い。ただ、アニメーションが少なくて静止画ばかり……。せっかく声優を使っているんだから画面の半分を取るようなテロップは必要ないと思うぞ。

INDY ★★
物語はなかなか引き込まれるものがあるし、会話の進め方も違和感が無いので、ビデオとしては面白いかもしれない。でも（PSの）ゲームとしてみたら、戦闘もたいしたことないしストーリーも２通りしかない。全シーンがアニメの絵だからしようがないのかなあ。

PHILOSOMA

■7月28日発売■ソニー・コンピュータエンタテインメント■5,800円■1Pのみ■メモリーカード×①B
サイドビュー、トップビューだけでなく、3D視点や機体を下から眺めた視点など、斬新な視点で構成されたシューティングゲーム。各視点への切り替えがハイクオリティのムービーでスムーズに行われる。自機の武器は4種類でそれぞれ3段階にパワーアップ。その他にミサイルやボムなどが使用できる。

J.O.宍戸 ★★★★
難易度はいいんだけどねぇ。何もあそこまで難しい話を持ち込まなくてもいいのでは？　エンディングを迎えた時の感動が薄れてしまう。しかし、CGムービーはスゴイ。これは必見でしょう。純粋なシューティングゲームとして考えれば、結構いいデキ。反応もいい。

作山軍曹 ★★
ムービーは、すごいんだろうが、ゲームはふつう。各視点で遊べるのはいいけど、肝心のシステムやパワーアップがありきたりだ。何度も遊んでいると、ゲーム部分が苦痛になってくる。敵の種類もかなり少ないしな。ゲームとしてたいしたことないシロモノだ。

酒井昭一 ★★★★★
SFチックな世界観が好きな人、シューティングが好きな人は買って良し。とにかく、縦シューや横シューがこのソフトにギッシリ詰まっている。演出は凝っているし、内容自体もいいデキ。難易度もなかなか気に入った。個人的にも安心しておススメのできる1本！

ナイトストライカー

■7月28日発売■ビング■6,400円■1Pのみ■メモリーカード×①B
その独特の雰囲気とゲームサウンドでカルト的人気を得たタイトーの業務用ゲームを完全移植。夜の未来都市を舞台とした3Dシューティングゲームで、各ステージが終わるごとにルートが分岐する。総ステージ数は21で、最終ステージは6つに分かれ、それぞれ異なるエンディングが用意されている。

佐久間亮介 ★★★
業務用もこんなだったか？というのが第一印象。思い出が美化されたのか、それとも……。敵の誘導ミサイルの動きやグラフィックに若干の違和感を感じたのだが。パシフィックボーナスなどの要素はちゃんと押さえられている。が、熱狂的なファン以外には勧めない。

作山軍曹 ★★
完全移植をうたったわりには完全でない。待ちに待ってこれじゃガッカリだろ。これなら最初から今ふうにアレンジして出せばよかったのに。それでも、熱狂ファンとしては買ってもいいモノだったりする。リプレイとかがもう少しフォローできれば面白かったが。

INDY ★★★
画面が荒く、ぎらぎらしてるので、昔っぽさを感じる。でもスピード感や面の構成等の見せ方は優れていると思う。狭い工場？ から海の面に進んだ時などはほんと開放感を感じた。手軽にやり込めて良いが、ボスが出てくる時の警告の文字がすごく邪魔。あれはやめて。

REVIEWER'S CHOICE
～レビュアーおすすめソフト～

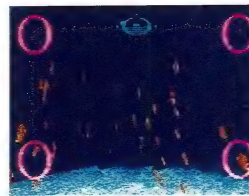
今回は、レビュアーの個人的な"おすすめソフト"を挙げていただきました。取り上げたソフトに各個人の性格や好みが表れているので、今後このコーナーのコメントを読む際の参考になるのではないかと思います。また、参考までにここで取り上げられたソフトのレビュー時の獲得ポイントを紹介しておきます。

リッジ・レーサー	★★★★★★★★★★★★★★
アクアノートの休日	★★★★★★★★★★★
アイドル雀士スーチーパイLimited	★★★★★★★★★★★
鉄拳	★★★★★★★★★★★★★★
Jumping Flash!	★★★★★★★★★★★★★

作山軍曹　リッジレーサー

■ナムコ■'94年12月3日発売■5,800円

俺のオススメゲーム……ハッキリ言うが、今のところは「ひとつもナシ」だ。気になるゲームはいくつかあるけどな。「ガンナーズヘヴン」は、アクションとしては亜流にすぎないが、PSでアクションを遊ぶ意義を感じさせるシロモノ。あとは、「動画でパズルだプップクプー」とかがどうも気になる。今後のオリジナルゲームに期待するが、移植も移植でちゃんとやってるのは買ってもいいと思っている。ああ、忘れてた！「リッジレーサー」は死ぬほど遊んだ。あれはかなり面白かったなぁ。でもすぐアキちゃったけどな。おれは以上だ。

佐久間亮介　アクアノートの休日

■アートディンク■6月30日発売■6,800円

やっとゲームマシンという枠組みにとらわれない作品が登場したというのが最初の印象である。しかもその内容もまた素晴らしい。基本的にはポリゴンで作られた海底を移動するだけであり、ゲーム的な要素はほとんど導入されていない。しかしこの海底探査が非常に面白いのである。これまでに見つけたことのなかった魚を発見した時、クジラとともに海中を移動する、魚群が目の前を横切る、音波を当てると近づいてくる海亀――これらすべてに感動がある。「アクアノートの休日」には、もうひとつの仮想現実が広がっている。間違いない。

J.O.宍戸　アイドル雀士スーチーパイLimited

■ジャレコ■3月10日発売■7,800円

やはり僕が初めて5点満点をつけたソフト「アイドル雀士スーチーパイLimited」でしょう。オープニング、エンディングソング2曲あり、インタレースの2画面グラフィックあり、おまけに声優さんインタビューありと、マニアの心をくすぐるには十分すぎるほどの材料を持っている、まさにマニア必携アイテム。他には「宝魔ハンターライム」も捨てがたい。かないみかさんのオープニングソングは必聴。しかもゲーム中の原画は、あの中島敦子さんが描いている！　となれば、るーみっくファンなら絶対買いでしょう！　ゲームのほうはナニですが…。

酒井昭一　鉄拳

■ナムコ■3月31日発売■5,800円

ほかにも面白いソフトはいっぱいあったけど、しいて挙げるとすれば「鉄拳」かな。個人的にも格闘ゲームは好きだし、アーケードでもよくプレイしていたので。特にPS版では、中ボスも使えるようになり、良い形で移植されていた。しかも、エンディングが追加されていた点はポイントが高い。ゲーム自体も、バーチャのマネじゃなく「鉄拳」オリジナルのシステムが存在してたしね。また、夏にはアーケードで「鉄拳2」も発売される。ということで、やはり超お薦めソフトといえば「鉄拳」でしょう。ちなみに、キングスやガンダムも良かった！

INDY　Jumping Flash!

■SCE■4月28日発売■5,800円

初めにやった衝撃が強かったのは「KING'S FIELD」。雰囲気・歩く感触・敵などこれぞ次世代！　と思ったんだけど、酔うし、難しいしでイマイチやり込めなかった。
やっぱ「Jumping Flash!」かな。ジャンプする感覚はいうに及ばず、敵キャラや各ステージの楽しさは初めてスーパーマリオをやった時のようで、純粋にゲームを楽しめた。丁寧にやれば初心者でもクリアできる（と思う）構成もなかなかいい。「リッジレーサー」につぐ、PSの象徴的なゲームだと思う。でも本音を言えば、RPGやアドベンチャーにもっと頑張ってほしいなあ。

機動戦士ガンダム　バンダイ

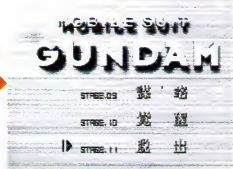
楽々ステージセレクト

Presented by オレはニュータイプ(鳥取県)

難易度イージーのときはクリアが楽なのに、ニュータイプにすると全然進めない、という人は多いと思う。そんなときにこのハイテク。ステージセレクトさえ使えば、どんな人でもどんな難易度でも最終面を見ることができる!　他にも苦手な面を練習したり、自分の好きな面だけをプレイしたりと、利用法はまさに∞。これで好きなときにエンディング観賞?

方法は､最初のCGムービーが始まったら、タイトル画面が出るまでずっと下記のボタンを押しておく。途中で離さないように。失敗したらリセットしてやり直そう。

CGムービー時に　ステージセレクト

左+セレクト+L2+R1を同時にずっと押す

ガンダムのムービーが始まったらすぐにコマンドを入力する。

すると、ステージが選択できる画面に変わっている。これは便利!

32 bit

エースコンバット　ナムコ

ハイテク一挙公開!

Presented by 宮川太一(富山県)

前回お知らせしたほかに、エースコンバットにはまだたくさんのハイテクが隠されていた!　その1つめがロード画面が変わるというもの。これ自体はすごくないが、この画面はさらなるハイテクへの単なる伏線でしかなかった!　ということで、右に掲載してあるのがハイテク一覧。これでたっぷりエースコンバットを堪能しよう。

ロード画面になる前にR1+○を押す

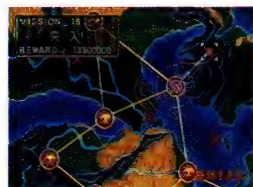
違うロード画面に!

Tech@
● 自機が敵カラーのまま
上下左右上下左右+R1

Tech⑥
● 僚機が敵カラーのまま
R1+START×10

Tech©
● 2PVSモードでカラーが選べる
左右左右上下上下○○△△△

Tech@
● 手持ち金がFullに
下○△△△○△○△（○+△）（○+△）カッコは同時押し

Tech@
● おまけゲームが遊べる
上左右下　ここで4.60/SEC以上を出すと僚機の雇い賃が無料

最終面をクリア

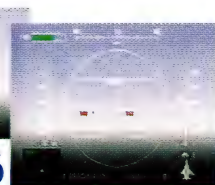
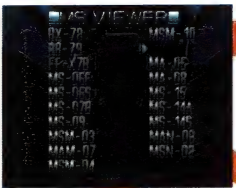
何はともあれ、最終面をクリアしなければ話にならない。

Easyなら…　16機種全部使え、撃墜されても減らない

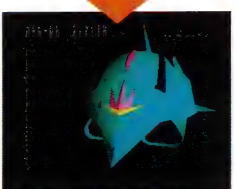
Normalなら…　Easy+僚機が初めから雇える

Hardなら…　上の2つ+全部の作戦をどこでも選択できる

また、最終面をクリアすると、タイトル画面に戻ったとき右上に数字が表示されるけど、そのときに難易度を選んでプレイすると、右のような特典付きで始めることができる。ただし、これは一度解かなければ体験することができないので、ちょっと大変かな。

ポーズをかけ　字幕が消える

16 bit
機動戦士ガンダム　バンダイ

モビルスーツが増える

Presented by ムームー原人(山梨県)

ガンダムに最初からついているMS VIEW。いろいろなモビルスーツを見ることができるが、全面クリアすると素晴らしいプレゼントが待っている。それはゲーム中に登場したモビルスーツすべてのデータを見られるというもの。あの、「ボール」も入っている！

全ステージクリアで様々なMSを見られる

16 bit
Falcata　ガスト

戦闘シーンではこう遊ぶ

Presented by 河合純一(群馬県)

普段ならば、1ターンの命令を入力したら暇になってしまう戦闘シーン。そんな時間を面白く過ごす方法が見つかった。方法も簡単。ところでこの商人、どうやら仲間になるらしいという情報が入った。やり方が分かった人は大至急ハガキを送ってほしい。先着10名にガスト特製テレカを進呈！

8 bit
アーク ザ ラッド　ソニー・コンピュータエンタテインメント

未知のアイテムをゲット！

Presented by 安西智芳(大阪府)

アークには様々な隠しアイテムがあるが、そのうちの1つが明らかになった。

ニーデルのコロシアム控え室で、受け付けのおじさんに後ろから話しかけると「私の後ろに立たないでください。どうなっても知りませんよ」と忠告される。しかし、それを無視して10回話しかけると、おじさんから「クラウヴィスの本」をもらうことができる。このアイテムの効果は、自分のキャラのパラメータ低下を防ぐことができる、便利なアイテム。

16 bit
アーク ザ ラッド　ソニー・コンピュータエンタテインメント

新たなる召還獣「ちょこ」

Presented by ナッシュさま～(大阪府)

チョンガラが通常召還できる召還獣の数は6匹。だが、7匹目の召還獣が発見された。場所はアララトスの遺跡ダンジョンの地下50階。この場所にいくと「ちょこ」というモンスターがいるので、戦闘して勝つと、次からは「ちょこ」が仲間になる。「ちょこ」は召還獣の中で一番強いので、かなり役に立つ。しかし、召還できる場所が限られているので注意しよう。

地下50階で

「ちょこ」と戦う

「ちょこ」を倒すと

「ちょこ」が仲間に！

HIGH-TECH JUNKY

JUNKYS, COME ON!

HIGH-TECH JUNKYでは、プレイステーションに関するハイテクを大募集しています。ハガキ（封書でも可）の裏に必ず、ゲーム名、ハイテクの内容、あなたの住所、氏名、年齢、職業、電話番号、本誌への感想、ほしいソフト名を書いて右の住所へお送りください。ほしいソフトは、あなたがハガキを出した時点で発売されているソフトに限らせて頂きます。同じ内容のハイテクが多数送られてきた場合には、早く届き、かつ解説の優れているものを優先させて頂きます。また、本誌に対する建設的な意見が書いてあれば幸いです。最近はプレイステーションをCDプレイヤーにして曲を聞くという投稿が多いですが、これは不採用とさせて頂きます。採用された方には内容のランクによって、上記の謝礼を進呈いたします。なお、ハイテクの内容に関しては、基本的に電話でお答えすることはできませんので、予めご了承ください。掲載されてから2カ月以上たっても賞品が届かない場合は、編集部まで直接お電話ください。（03-5642-8194　月～金の16:00～18:00）

32 bit	ご希望のプレイステーションソフト
16 bit	図書券¥1,000
8 bit	図書券¥500
2 bit	ソフトメーカー特製テレカ

あて先
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F
ソフトバンク㈱ The PlayStation編集部
HIGH-TECH JUNKY係　まで

読者によるPSソフト番付

PS USERS' CHART REMIX Vol.8

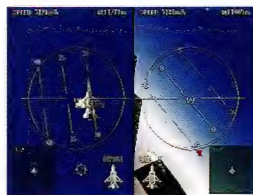
集計期間
7月1日~7月14日

"6・30戦争"を制したのは「エースコンバット」!

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	1	鉄拳	ナムコ	9.2718
2	2	雷電プロジェクト	セイブ開発	9.1379
3	4	クライムクラッカーズ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	9.0263
4	NEW	エースコンバット	ナムコ	9.0182
5	3	アイドル雀士スーチーパイLimited	ジャレコ	9.0000
6	5	Jumping Flash!~アロハ男爵ファンキー大作戦の巻	ソニー・コンピュータエンタテインメント	8.9418
7	NEW	アーク ザ ラッド	ソニー・コンピュータエンタテインメント	8.8553
8	6	リッジレーサー	ナムコ	8.7088
9	NEW	アクアノートの休日	アートディンク	8.6190
10	8	SPACE GRIFFON VF-9	パンサーソフトウェア	8.5743
11	7	キングスフィールド	フロム・ソフトウェア	8.5200
12	9	MYST	ソフトバンク	8.3077
13	11	A.Ⅳ.evolution	アートディンク	8.2868
14	12	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	8.2250
15	13	ぐっすんおよよ	エクシングエンタテインメント	8.1724
16	10	金沢将棋'95	セタ	7.9444
17	15	実況パワフルプロ野球'95	コナミ	7.8000
18	16	モータートゥーングランプリ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	7.7222
19	14	ガンナーズヘヴン	ソニー・コンピュータエンタテインメント	7.6286
20	17	ハイパーソリッド闘神伝	タカラ	7.5361
21	NEW	機動戦士ガンダム	バンダイ	7.3590
22	18	ヴィクトリーゾーン	ソニー・コンピュータエンタテインメント	7.1636
23	—	サイバースレッド	ナムコ	7.0286
24	19	スターブレードα	ナムコ	6.8333
25	20	キリーク・ザ・ブラッド	ソニー・ミュージックエンタテインメント	6.7571
26	—	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	6.6087

NEW ENTRY TOP3

新着ソフトトップ3

4位▸エースコンバット

3Dドッグファイト
ナムコ
6月30日発売
6,800円
全投票平均
9.2718

▼ここまでリアルなゲームとは思わなかった。(鹿児島県・竹ノ内健治)
▼慣れてくると自分が飛行機に乗った気分になれてとても良い。(愛知県・鈴木直和)
▼初めてプレイしてみて機体の多さとリアル度に大変驚いた。(京都府・人見隆司)
▼ドッグファイトが気分爽快。2人対戦を通信ケーブル対応にしてほしかった。(千葉県・山田章司)
▼操作が何たって難しい。これは「エリア88」ファンでないと楽しめんぞ。(岡山県・塚本肇)

7位▸アーク ザ ラッド

RPG
SCE
6月30日発売
5,800円
全投票平均
8.8553

▼グラフィック、サウンドともに最高だけれど、1本道のストーリーがいま一歩。(東京都・金井紀諮)
▼グラフィック、音楽、システム、音声などは絶対に文句なし。ただ何かストーリーが短いという感じがして、最後に不満が残ってしまった。(静岡県・中村和則)
▼はっきり言って新鮮さもないし、戦闘は長いし、僕はあまり楽しめなかった。(兵庫県・二条久保亮一)

9位▸アクアノートの休日

海底散策ゲーム
アートディンク
6月30日発売
6,800円
全投票平均
8.6190

▼寝る前に30分が日課になりそう。ゲームとして考えなければ長く楽しめると思う。(広島県・川神康裕)
▼これといった目的がないのだけれども、自分流に目標が立てられるのがまさに"休日"だ。(兵庫県・宇井真也)
▼強いて言えば深度○○mとか魚の名前とか出ると良いのに……。(神奈川県・須藤智樹)
▼目的もなしにやっているのは、つらいものがある。(大阪府・高橋治子)

EDITOR'S VIEW

チャート集計事務局より

プレイヤーを選ばないソフトが、全てのプレイヤーを満足させることは難しい――それを証明したのが今回の「アーク ザ ラッド」ではないでしょうか。期待の高かった同ソフトは初登場7位に終わりました。
家庭用ゲーム機のRPGは概してとっつきやすく、性別、年齢を問わず誰でも遊べるものですが、逆に多くの批判の目にもさらされることになります。「アーク ザ ラッド」のグラフィックやサウンドに対しては多くの賛辞が寄せられていますが、ゲームとしての物足りなさを訴える人が多かったようです。逆に、「エースコンバット」などは、誰でもプレイできるわけではありませんが、好きな人なら絶対に満足できるゲーム性を実現し、今回の4位を獲得することになりました。

CHART BREAKER

次回の注目ソフト

KING'S FIELD Ⅱ

3DRPG/フロム・ソフトウェア/7月21日発売/6,300円

こけおどし的なトラップだけでなく、綿密に練りこまれた迷路性でダンジョン探索の面白さを実現した「KING'S FIELD」の続編。前回は純粋にダンジョンだけだったが、今回は地表や塔などもゲームの舞台となり、探索空間がより広がった。攻撃感覚なども改善され、さらに探索の楽しさが増したことが期待されるが、決して"プレイヤー思いの"ゲームではないため、不注意で死んでしまうこともしばしば。前作同様、ガマン強さが要求されるRPGになっている。

READERS' OPINION THE COMPILATION

このコーナーでは読者による読者のためのゲーム評価を紹介します。

OTHER NEW ENTRIES

その他の新着もフォロー

21位▶機動戦士ガンダム

ポリゴンシューティング
バンダイ
6月23日発売
6,800円

▼ガンダム内にいる雰囲気が良くでていていいけど、ボタンを使うのに慣れが必要。
（北海道・西田繁樹）

▼ゲーム内容は単調。とはいえ、ガンダム好きは手もとに置いておきたい1本。
（岩手県・川嶋祥裕）

▼CGムービーがすごい。でも戦闘が単調で飽きた。画面も見にくい。
（岐阜県・高砂秀利）

▼読み込み時間が長く、アニメをカットできないのでテンポが悪い。（長野県・酒井正人）

23位▶サイバースレッド

3D対戦
シューティング
ナムコ
1月27日発売
5,800円

▼対戦がとびきり面白い。ゲームの初心者でもわりあい簡単にのめりこめるので、幅広く遊べる。
（大阪府・中瀬尚良）

▼コンシューマ移植なのにコンティニューがないのは辛い。
（奈良県・西原秀卓）

▼アーケード版でハマったので購入しましたが、操作スティックがないので、あまり面白くなかった。また、どうしてセーブ機能を付けなかったのか、疑問である。
（兵庫県・三田基浩）

26位▶極上パロディウスだ! DELUXE PACK

爆笑シューティング
コナミ
'94年12月3日発売
5,800円

▼かなり難しいけど、全体にかわいらしさが漂っているので彼女と一緒に遊べるゲームだと思う。
（東京都・三原裕二）

▼シューティング初心者でも十分に楽しめる！ ただ、ちょっとごちゃごちゃしすぎかな？
（埼玉県・橋本健）

▼2つのゲームがカップリングで入っている点は良かったが、完全に移植されていない点や処理落ちしたりする点は不満だった。
（神奈川県・鈴木達也）

CHART RANKER

今回チャートインしているソフトについての皆さんの評価を抜粋

MYST

アドベンチャー／ソフトバンク
1月27日発売／7,800円

■映像がとても美しい。みんなにもぜひ試してほしいアドベンチャー。
（千葉県・野村莉絵）

■家庭用ゲーム機でここまでできれば上出来。しかし難しすぎるのが難点。
（神奈川県・青木信武）

■攻略本なしじゃ、まったく進めない。
（栃木県・丹澤直頼）

■解いたときの感動があまりなかった。
（神奈川県・丸山真敏）

ツインビー対戦ぱずるだま

パズル／コナミ
'94年12月9日発売／5,800円

■手軽でかわいいところが良い。
（千葉県・今井篤）

■キャラがかわいいので強いボスも許せる。（東京都・横井まさる）

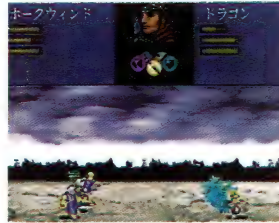
■あまり考えなくても大量連鎖できるゲーム性は他の落ちモノにない気持ち良さ。
（東京都・遠藤勇一）

■読み込みが遅いのが難点。
（山口県・伊藤敏雄）

OUTSIDE OF CHART

チャート圏外注目の1作

Falcata～アストラン・パードマの紋章

戦略シミュレーション／ガスト
6月30日発売／6,800円

■RPGの舞台で光栄のシミュレーションをやる感じ。とても新鮮。
（神奈川県・佐藤亮太郎）

■少しRPGとスゴロクっぽさを感じるゲーム。RPGの嫌いなオレでも大丈夫だ。（岡山県・塚本肇）

■長く遊べる。（大阪府・大矢貴之）

■部下が意見を言うのは斬新で良いと思うが、ストーリーがあまりにも短い。
（東京都・好見豊）

CHART DERBY

このコーナーはチャートの上位4本のタイトルを予想するものです。今回は9月22日発売号でのUSERS' CHART上位4タイトルを当てて下さい。

官製ハガキの裏にその4タイトルを記入し、表に住所、氏名、年齢、TEL、欲しいPSソフト名をお書きの上、編集部USERS' CHART内CHART DERBY係までお送りください。見事的中した方の中から抽選で1名にお好きなPSソフトをプレゼントします。

申し込み締め切り**8月11日㈮当日消印有効**

投票方法

このPS USERS' CHARTは、すべてのプレイステーションソフトを読者の皆さんに10段階で評価してもらい、過去6カ月間で累計15票以上獲得したものを対象に、全投票者の平均点をもとにランキングを付けたものです。

官製ハガキに、自分が実際にプレイしたPSソフトを各10点満点で評価してください。ハガキ1枚に付き3本まで記入可能です。また、簡単に各ソフトのコメントを書いて下さい。投票者全員の中から抽選で10人にお好きなPSソフトをプレゼントしますので、最後に欲しいPSソフト名も忘れずに（ただし、投票した時点で発売されているものに限ります）。

8月号PSソフト当選者：北海道・新山慎二、長野県・山岡美郷、福岡県・作田勇仁

次回集計の締め切り**8月11日㈮当日消印有効**

記入例

〈表〉
50円切手 POST CARD
〒103
東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F
ソフトバンク㈱
The PlayStation
編集部
PS USER'S CHART
係

〈裏〉
※最高3本まで
1（ゲーム名）一点数
（コメント）
2（ゲーム名）一点数
（コメント）
3（ゲーム名）一点数
（コメント）
希望PSソフト（ ）
〒住所
氏名
年齢
TEL

※編集部の住所が変わりました。ご注意下さい。

お便り募集

PS USERS' CHARTでは下記コーナーへのお便りを募集しております。

●**PUC小論文大賞**：投票のコメントだけでは書ききれないという方は、800字以内でソフトに対する評価を書き、封書かハガキでお送りください。なお、採点および応募券は不要です。

●**メーカー質問状**：ゲームに対して疑問に思うこと、不満点などをハガキに書いてお送り下さい。編集部が読者に代わって質問状をメーカーに届けます。

※各コーナー採用者の中から抽選で編集部オリジナルグッズをプレゼントします。

投票上の注意

●あなたの1票が順位に大きな影響を与えます。全国の読者が見ていることを意識して投票して下さい。

●評価点は1～10の10段階です。小数点は使用しないで下さい。

●ゲームタイトルはサブタイトルまではっきりと。不明瞭なものは無効票となる恐れがあります。

●応募券を必ず貼ること。応募券のないものは無効となります。

USERS' CHART 応募券 8・4

ソフトの売れ行きをチェックする

PS HIT CHART

集計期間
6月26日~7月9日

順位	前回	ゲーム名	スペック	ポイント
1	NEW	アーク ザ ラッド	RPG SCE 6月30日発売 5,800円	8936
2	NEW	エース コンバット	3Dドッグファイト ナムコ 6月30日発売 5,800円	3675
3	1	機動戦士ガンダム	ポリゴンシューティング バンダイ 6月23日発売 6,800円	3450
4	2	鉄拳	対戦格闘ゲーム ナムコ 3月31日発売/5,800円	2414
5	NEW	アクアノートの休日	海底散策ゲーム アートディンク 6月30日発売/6,800円	2367
6	3	リッジレーサー	3Dレーシング ナムコ '94年12月3日発売/5,800円	1455
7	NEW	Falcata~アストラン・パードマの紋章	戦略シミュレーション ガスト 6月30日発売/6,800円	971
8	4	Jumping Flash! ~アロハ男爵ファンキー大作戦の巻	3Dアクション SCE 4月28日発売/5,800円	593
9	7	ハイパーソリッド闘神伝	3D格闘アクション タカラ 1月1日発売/5,800円	495
10	NEW	ユニバーサル・バーチャパチスロ必勝攻略法	パチスロ マップジャパン 6月19日発売/6,800円	491
11	NEW	くるりんPA!	パズル スカイ・シンク・システム 7月7日発売/6,800円	459
12	6	A.Ⅳ.evolution	シミュレーション アートディンク '94年12月3日発売/7,800円	423
13	NEW	動画でパズルだ! ップクプー	パズル アジェンダ 7月7日発売/5,800円	359
14	11	実況パワフルプロ野球'95	スポーツ コナミ '94年12月22日発売/5,800円	282
15	9	ヴィクトリーゾーン	リアルパチンコシミュレーション SCE 3月31日発売/5,800円	228
16	5	競馬最勝の法則'95	情報分析ソフト コピアシステム 6月23日発売/6,800円	224
17	14	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	爆笑シューティング コナミ '94年12月22日発売/5,800円	204
18	12	MYST	アドベンチャー ソフトバンク 1月27日発売/5,800円	203
19	10	スターブレードα	3Dポリゴンシューティング ナムコ 3月31日発売/5,800円	188
20	8	ガンナーズヘブン	アクション/シューティング SCE 4月28日発売/5,800円	170

The PlayStation8月号アンケート集計結果（1000通抽出分）
※SCE：ソニーコンピュータエンタテインメント
※スペックはゲームジャンル、メーカー、発売日、価格の順に並んでいます。

データ協力店：シータショップ溝の口店・わんぱくこぞう全国230店舗・ツクモパソコン本店4F・メッセサンオー

8月号 読者アンケート結果

このゲームを買いたい

1▶ときめきメモリアル……320
2▶ヴァンパイア……182
3▶出たなツインビーヤッホー!……126
4▶プリンセスメーカー3……106
5▶RPGツクール……84
6▶ダービースタリオンPS(仮)……80
7▶クーロンズ・ゲート……70
8▶ZERO DIVIDE……68
9▶豪血寺一族2(仮)……56
9▶ウィザードリィⅦ……56

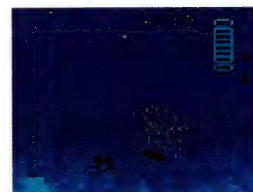
今回初登場の「クーロンズ・ゲート」。まだ内容に関しては不明な部分も多いのですが、その独特な雰囲気に対してすでに期待が高まっているようです。また、ダビスタなどの育てゲームも人気が高まっています。

このゲームを移植してほしい

1▶ファイナルファンタジーシリーズ…84
2▶ヴァンパイアハンター……50
2▶バーチャファイターシリーズ……50
2▶エースドライバー……50
5▶ストリートファイターZERO…48
6▶同級生シリーズ……44
7▶ぷよぷよ通……40
8▶ドラゴンクエストシリーズ…32
8▶スーパーロボット大戦シリーズ…32
10▶シムシティ2000……30

なぜか今回はドラクエシリーズが8位に下がり、「ぷよぷよ通」や「同級生」シリーズが浮上してきました。そして業務用の登場とともに姿を現したのが「ストリートファイターZERO」。まだストⅡ人気は健在です。

PICK UP

アクアノートの休日

■海底散策ゲーム
■アートディンク
■6月30日発売
■6,800円

ジャンル名の〝海底散策ゲーム〟にもあるとおり、潜水艦「ホリディ号」に乗り込み、休日の海底散歩を楽しむゲーム。ゲームとはいえ特に目的は設定されておらず、海底と、多種多様の魚たちという環境だけが設定されたソフトだ。ただその中で、謎の遺跡があったり、魚礁が作れたりと、ちょっとしたポイントが盛り込まれている。

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

INFOSTATION DEPT.

NEWS
EVENT
GOODS
THEATER
MUSIC CD
TAROT

国内のPSソフト大集合／PlayStationEXPO.'95開催決定

これまで、プレイステーション（以下PS）だけのゲーム見本市というのが開かれていなかったことは、PSの情報を常に追いかけている読者にとっては、すでに周知の事実だろう。しかし、ついに、初のPS・オンリーのゲーム見本市が10月に開催されることが決定した。

開催場所は、東京・晴海にある国際見本市会場のB館。日程は10月7日(土)～8日(日)の2日間。7日は12:00からの開場で、8日は9:00からとなる。両日とも17:00まで、さまざまなイベントや新作ゲームが目白押しだ。

また、10月といえば、年末のクリスマス商戦に向けての期待の新作ゲームが形になりはじめる頃。そして、この日も参加メーカー51社の最新作を展示するはず。新作情報をいち早くキャッチするためにも見逃せないイベントとなりそうだ。今後も、このイベントに関しては、ソフトバンクも協賛しているので情報が入りしだい伝えていく予定。

3月に開催されたGAME EXPOでもサードパーティの盛況さのおかげでとても目立っていたPS。今回のPS EXPOはそのPS単独のイベントだ。

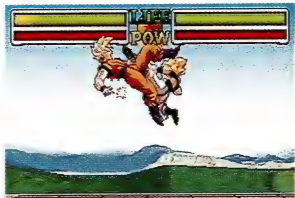
PlayStationEXPO.'95出展社名一覧

※当日の出展社は変更される可能性が有ります。

アークシステムワークス(株)
(株)アートディンク
(株)アクレイムジャパン
(株)アスミック
(株)アテイン
(株)アテナ
(株)アルトロン
ヴァージンインタラクティブエンターテインメント(株)
(株)ウィザード
(株)エクシング
(株)エス・ピー・エス
エレクトロニック・アーツ・ビクター(株)
(株)カプコン
(株)ギャガ・コミュニケーションズ
(株)ココナッツジャパンエンターテイメント
コナミ(株)
(株)彩京
サン電子(株)
(株)サントス
(株)ジャレコ
ズーメックス(株)
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント
ソフトバンク(株)
(株)タイトー
(株)タカラ
(株)ティー・イー・エヌ研究所
(株)データムポリスター
(株)テクノソフト
(株)東北新社
(株)徳間書店
(株)トミー
トンキンハウス
(株)ナムコ
(有)日本一ソフトウェア
日本コンピュータシステム(株)
日本物産(株)
(株)ハーティロビン(イースリースタッフ)
パイオニアLDC(株)
(株)パンサーソフトウェア
(株)バンダイ
(株)バンプレスト
BMGビクター(株)
ビクターエンタテインメント(株)
ヒューマン(株)
(株)ブイ・アイ・ピー
ポリグラム(株)
マルチソフト(株)
(株)メディアエンターテイメント
(株)やのまん
(株)リバーヒルソフト

EVENT INFO.

プレイステーション 夏の体験フェア開催

新作ソフト10本を体験できるほか、「ときめきメモリアル」や「3×3EYES」の声優イベントなども予定されている。7月31日〜8月1日が東京・池袋サンシャインシティ噴水広場（10:00〜20:00）、8月7日が大阪・マイドーム大阪（10:00〜20:00）。入場無料。問い合わせ先はSCE、☎03-3475-7444。

ドラゴンボールZのゲーム大会も予定されている。

ぷよぷよマスターのキミに "ばよえ〜んツアー'95"

「ぷよぷよ」関連のゲーム大会やコスプレ大会を行う"ばよえ〜んツアー"が全国で開催される。日程は8月4日（新潟）、9日（仙台）、10日（札幌）、13日（愛知、大阪）、20日（福岡）、21日（広島）、24日（東京）。なお、場所等の詳細はコンパイル、☎082-263-6165。

サンリオピューロランド 招待券をプレゼント

東京・サンリオピューロランドでは、9月27日まで"世界のテディベアコレクション"が開催されている。アンティークのテディベアから貴重なものまで、テディベアの歴史が集まる。今回は、このサンリオピューロランドの入場券付き招待券をプレゼント。希望者は編集部「ピューロランド招待券」係まで。

同時開催している"おもちゃの王国"も入場可能。

池袋サンシャインで 「大恐竜博」開催中

池袋サンシャインの文化会館4Fにおいて、8月31日まで「大恐竜博」を開催中。会場では、ヒューマンの協賛で「ディノパーク」グッズも販売中。詳しくは☎0422-70-7000まで

特製メモリーカードがもらえる PSサマーキャンペーン

現在、全国のプレイステーション販売店でプレイステーションサマーキャンペーン'95を実施中。8月31日までにプレイステーションソフトを買うと、メモリーカードを整理・保管できる"特製メモリーカード"をもらうことができる。残された日数はわずかなので、買いたいソフトがある人はお早めに。詳しくはお近くのPSソフト販売店で。

ゲームデザイナーの心構えを トークセッションで聞いた

7月16日、東京コンピューター専門学校で、ゲームデザイナーの木村初氏と本山博敏氏の「〜ゲーム業界ウラの裏〜おもしろトークセッション」が開かれた。ゲームデザイナーとしての心構えなど貴重な話の聞けた一時間だった。

金貨ももらえる!? サン電子Wキャンペーン実施中

サンソフトの、PS、サターン、スーパーファミコンいずれかの"ポポイっと"か、「おーちゃんのお絵かきロジック」を買って、ハガキにこれらのソフトのバーコードを貼って送ると、抽選で本物の金貨が当たる。応募は、〒460 愛知県名古屋市中区栄3-13-20栄センタービル4F サン電子㈱「へべ金貨プレゼントキャンペーン」係まで。締め切りは、10月31日（当日消印有効）。当選者は雑誌広告で発表。また、「DEMODEMOプレイステーション」8月号の「おーちゃんのお絵かきロジック」を解くと現れる絵が誰なのかを官製ハガキで送ると抽選で300名にオリジナル「へべれけ」グッズが当たる。応募先は、上と同様の住所に「お絵かきロジックキャンペーン」係。締め切りは、8月31日（当日消印有効）。

へべれけがレリーフになった、本物の金貨。当たっても売っちゃだめだよ。

'95ブルートサマーフェスタ プレゼント付きで実施中！

ゲームソフトショップのブルートでは、商品を買うとオリジナルCD「お笑いスペシャルリミックス」または、人気キャラクターの超プレミアムグッズをもらえるサマーフェスタを実施中。期間は8月31日までで、全国のブルート全店で行っている。またこのCDは、なんと久川綾さんや小山茉美さん、神谷明氏が出演している、ブルートが作った完全オリジナル作品だ。

今回は読者の中から5名にこのCDをプレゼント。希望者は編集部「ブルートCD」係まで。

ファンなら絶対手に入れたいよね。どこにも売ってない完全オリジナル。

PS&サターン版発売記念 夏のライム祭り

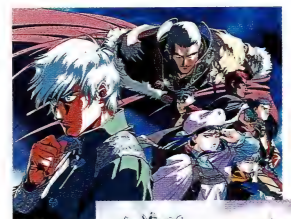
PSとサターンでの「宝魔ハンターライム」の発売記念に、8月22日に東京・足立区産業振興館で「真夏のライム祭り」が開催。当日は、ゲストに玉川紗己子さんやかないみかさんを迎え、新作紹介、トークショウ、クイズ大会も行われる。これに参加したい人は、ハガキに住所、氏名、電話番号を記入のうえ、〒162 東京都新宿区揚場町1-21㈱アスミック「ライム・イベント」係まで応募のこと。締め切りは8月7日の消印有効。問合わせは、☎03-3235-5992まで。

応募者多数の場合は抽選になる。イベントに参加したい人は注意して応募しよう。

夏公開の角川アニメの チケットプレゼント！

8月5日から、全国洋画系で公開される角川アニメ『はじまりの冒険者たちレジェンド・オブ・クリスタニア』&『スレイヤーズ』の全国共通特別鑑賞券を、本誌読者50組100名にプレゼント。クリスタニアは水野良が原作、スレイヤーズは映画オリジナルだ。希望者は編集部「チケットプレゼント」係まで。

2大ファンタジー映画が激突。雰囲気の違う2作を一度に味わえる贅沢。

※編集部宛のプレゼントの応募は、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱ Theプレイステーション編集部まで

風まかせ波まかせのゆったり気分を味わおう

ラジコン(以下RC)というと、RCカーが最もポピュラーだ。それもそのはずで、一番身近な乗り物であり、かつ実際遊ぶ場所に困ることもそうそう無いだろうからだ。でも、せっかく、ミニチュアのRCで遊ぶのだから、普段なかなか乗ったり、操縦したりできないものを選んではどうだろうか。今回紹介するこのRCヨットなどは、まさにその代名詞といえる。本物のヨットなどは、安いディンギーでも何十万円もする代物で、クルーザーともなれば何百万。維持費もかかれば、まさに庶民には手の届かない存在だ。しかし、RCヨットなら、RCカーに比べれば高いかもしれないが、手頃な価格と言える。しかも、この季節、水辺に出向く機会も多いだろう。昼間は水遊び、そして、夕暮れ近くの水温が下がって風も吹いてくる時間にこのRCヨットでムードを出してみてはどうだろう。家族でも、恋人同士でも楽しめること請け合い。

操縦こそ決して易しくはないが、ビギナー向けにレッスンビデオのついてくるセットもあるから、是非一度チャレンジしてみてほしい。

OCEAN 500

レッスンビデオ[VHS]や対応プロポもついてくるフルキットはラジコンセイリングビギナーズにピッタリ。●全長500mm／全高795mm／21,000円(フルセット)、7,800円(キット)

CUP RACER 914

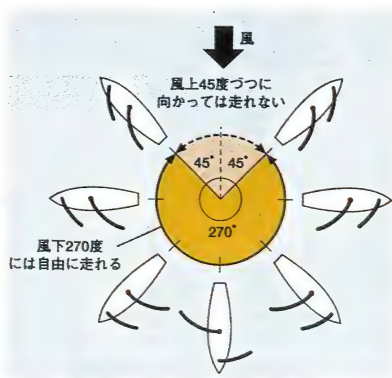
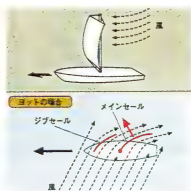
ワンデザインレースもある、アメリカズカップ艇再現モデル。その大きさにかかわらず手頃な値段設計も魅力。●全長914mm／全高1,510mm／45,000円(フルキット)、24,000円(キット)

SEA WIND

全高1,850mmと、その大きさはインテリアになるほどの迫力。また、加速性なども十分レースに堪える性能をもつ。●全長998mm／全高1,850mm／44,000円(フルセット)、28,000円(キットのみ)

ヨットが風上に進めるわけ

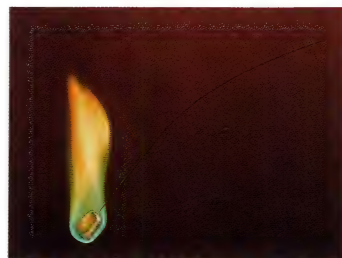
ヨットは帆に風を受けて進むというのはよく分かる。しかし、実際には、「ヨットは風に向かって進む事ができるのだ」ということは忘れられているのではないだろうか。しかも、実際にまっすぐ風に向かって進めるわけではないということも、誤解を招く要因になっているようだ。実際には風に向かって45度の方角に進みつつ方向を変えることでジグザグに進むというのが正しい。実際にRCヨットを操るときもこのことを忘れないように。右の図を頭に叩きこんでおこう。

BIWEEKLY PICKUP

'73年911カレラ エンジンモデル

別売りの専用ガスを使うことで実物そのままに各パーツが駆動する1/8スケールのポルシェ911カレラのエンジンモデル。500点ものパーツを組み上げるキットセットもある。また、完成品には木製台や専用ケースも付属する。●マルシン工業●☎048-253-1511●完成品150,000円、組み立てモデル85,000円

占い時計「Witch」

血液型による相性占いとバイオリズムによる運勢占いができる腕時計。毎日見る腕時計だけに、誕生日さえ入力しておけば、毎日の運勢もばっちり分かる。カラーも4種類あるから、好きなタイプを選ぶことができる。●トミー●☎03-3693-8630●各3,800円

ひとだまくん

不思議なひとだま液に火をつけることで緑色の炎が暗闇で不気味に浮かび上がるのが、この「ひとだまくん」。花火のときや夏の納涼など、みんなで遊ぶときの1アイテムとしていかがかな？●カネコ●📞0120-388146●200円

※問い合わせ先●OCEAN 500、SEA WIND……［京商］☎0462-29-4115●Cup Racer914……［アクティブ・ギア］☎03-3237-6730

RENTAL VIDEO

闇夜の時代劇

8/2 レンタル開始

バップ

'95年2月に日本テレビ系で放映された、最新のハイパー時代劇アニメをビデオ化。オリジナルを含め2巻同時リリース。

ヤンボウ・ニンボウ・トンボウ①②

8/2 レンタル開始

バップ

'54年から'56年、NHKでラジオドラマとして放送され大ヒットした名作がついにアニメ化。現在衛星第２で好評放送中。

家なき子２

8/2 レンタル開始

バップ

物語の佳境、第5話から最終回までを収録した3巻が同時リリース。過酷な運命に遭遇するすずがまたよみがえる。

みんな～やってるか！

レンタル中

バンダイビジュアル

ビートたけしのコメディ初監督作品。テレビでは見られない（できない）ネタがびっしり。業界初のH指定作品だ！（笑）

グッドマン・イン・アフリカ

レンタル中

アスミック

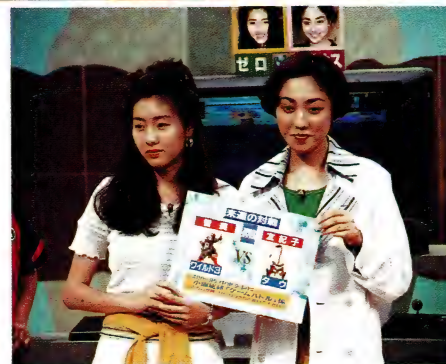
厳格な白人医師と若き外交官の出会いと交流を、暖かな眼差しで描く感動のヒューマンドラマ。ショーン・コネリー主演。

TV 金曜深夜にPS情報をキャッチ!!

深夜番組といえば金曜、土曜といったウィークエンドがおもしろいのは昔からの常識。でも、PSが活躍している番組があるってことは、あまり知られてないんだコレが。

中京テレビ放送系で毎週金曜日深夜24：20より絶賛放送中の「どんまい!!金曜ワイド小園総合研究所」は人気上昇中のヒロミが進行を務めるバラエティー。ちなみに番組タイトルの〝小園〟とは、進行を務めるヒロミの本名。

ファッション、ギャンブル、風俗など、大人の子供心をくすぐる素材がこの研究所のテーマ。これらのテーマを、バカルディやキャイ～ンといった研究所員がこじつけで研究・発表する、いかがわしい番組なのだが、中にPSの情報コーナーが設けられている。

ゲーム評論家・渡辺浩弐氏によるソフトの売上げベストテンからソフトの紹介まで、なかなか充実した内容。他に格闘ゲームの対戦コーナーでは、「鉄拳」や「ゼロ・ディバイド」などの人気作を出演者がプレイし、方々からツッコミが入る。「フィロソマ」にこっそり出演している高橋里華ちゃんがアシスタントをしているのも見逃せない。

MOVIE これだけは言いたいディズニーの魅力

「ディズニー映画を見ると妙に落ち着く」。

たまに機会があってディズニーの映画なりビデオなりを見るとこう思う。最近の「泣け――！」と言わんばかりのシーンが目立つアカデミー賞作品を立て続けに見て、「もういいよ」なんて思ってるならディズニー映画を見るといい。妙な悲壮感や使命感もなくて、見た後にホッとする。深いところにはいろいろあったり、凝った演出とかあるのだろうけど、そんな難しいことは考えず、シンプルに楽しめて、メンタルヒーリングしたみたいにプラスマイナス０な気分になれるはずだ。

さて、そのディズニー映画が、この夏には２本も公開される。でも、公開されたばかりの映画で立ち見するくらいなら、家でゆっくり「ライオン・キング」でも見てはどうだろう。なんてね。

ライオン・キング

7/28

ブエナ・ビスタジャパン

●日本語吹き替え版、字幕スーパー版、二カ国語版、ともに4,500円（税別）で7月28日発売&レンタル開始（セルビデオは、'95年12月31日までの限定生産）

やはりいいものはイイ。特にイボイノシシのプンバァはいいやつだ。気に入ったぞ。まだ見てない人はこの機会に見てしまおう。

日本人にしかできないハーモニーを追い求めて

テレビ朝日系木曜ドラマ「うちの母ですが…」の主題歌としてオンエア中の、デビュー曲「愛がなくちゃね」が好調なB-Wish。片山恵理をメインヴォーカルに、バックヴォーカルにはソウルヴォーカルグループとして実力、キャリアとも十分な"JIVE"の宮下文一と前田克美を迎え、ここ最近の日本のミュージックシーンにはなかった、本物のコーラスワークを聴かせてくれるグループとして評判を呼んでいる。

B-Wishの名前の由来を片山さんに聞くと、「Best Wish(最高の夢)を略しました。でもそれだけじゃなくてBにはBig、Beautifulなどのたくさんいい意味の言葉があるので、そうなれたらという気持ちでつけました」と、歌うように輝いた表情で答えてくれた。大きな夢を持っていたいという気持ちが本当によく伝わってくる。

片山恵理は松任谷正隆が校長を務める、マイカ・ミュージック・ラボラトリーでヴォーカルコースを専攻。そこで恩師である白鳥英美子との運命的な出会いがあり、彼女は大きな影響を受けた。「アイルランドやブルガリアの土着的な民族音楽にすごく興味があります。素朴で人間が本来持っている音楽性みたいなものを感じますね。言葉は全く不明なのに、ストレートにこちらのイマジネーションを呼び起こさせてくれます」特に彼女のお気に入りは、ブルガリアンヴォイス。あの麦畑にこだますような、祈りにも似た歌声は彼女の持つ音楽の底辺にも流れているようだ。

Power of Love

発売中
¥2,000
ファンハウス
デビュー曲「愛がなくちゃね」を含む全6曲のミニアルバム。ポップスの声+ソウルのハーモニーという、彼らにしかできない音楽を追及している。

B-Wish

(片山恵理)1970年東京生まれ。神社仏閣、仏像などを見てまわるのが好きという、意外にも日本的感覚を持った女性だ。

Check my heart
Tokyo Performance Doll

8/2発売
Epic/Sonyレコード
¥3,000

今回のレコーディングには新生TPDから"Les.TPD"の4人と木原さとみ、八木田麻衣が参加している。

MIDI POWER Pro
〜ベスト セレクション〜

8/4発売
キングレコード
¥3,800

11タイトルの中から33曲をセレクト。さらにMIDIデータが入ったFDを添付した限定発売の貴重版です。

Purple
工藤静香

8/2発売
ポニーキャニオン
¥3,000

「Ice Rain」に代表される美しいバラードからJAZZ系、DISCO系のサウンドの全10曲を収録。

A
m.c.A·T'n K·T

8/2発売
avex trax
¥1,500

m.c.A·TとBROTHER TOMの噂のスーパーユニットが好き放題やっちゃう、話題満載のアルバム。

ジャングル・フィーバーVol.3

8/10発売
avex trax
¥3,000

一躍時代のキーワードとなったジャングル。今回はイチオシのラガ系/歌モノ系を中心にコンパイル。

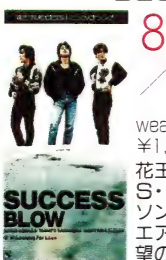
ねえ　やめてよ
モードロック

発売中
日本クラウン
¥800

田辺恵二&MIWAの2人のユニット。ヴォーカルMIWAの書くスルドイ詞にU.K.チックなサウンドが印象的。

STRAWBERRY ROAD VOL.1
オムニバス

発売中
日本クラウン
¥3,000

SHO(EX BY SEXUAL)の曲を2曲収録し、勝珍太郎、SISTER'S NO FUTUREなどのオムニバス。

THE BEST OF JAPANESE HIP HOP VOL.2
オムニバス

発売中
日本クラウン
¥3,500

日本語ラップを代表する実力派アーティストたちが再び集結。史上最強のHIP HOPコンピレーション第2弾。

SUCCESS
BLOW

8/10発売
wea JAPAN
¥1,000

花王「SUCCESS・トニック」のCFソングとしてもオンエア中のBLOW待望の6thシングル。

C'mon3
西田ひかる

8/2発売
ポニーキャニオン
¥1,000

今年は「アリアリアリのカモンカモンカモン」。キャッチーなフレーズでまたまたオサワガセです。

ぴゅんぴゅんの夏
バニラ・シェイカーズ

発売中
Epic/Sony レコード
¥800

この夏だけ結成された SHAKIN' UNIT。マクドナルド・マックシェイクイメージソングだ。

なまでこ
コニーちゃん

8/1発売
ポニーキャニオン
¥800

ポンキッキーズで大人気のコニーちゃんのシングル。真心ブラザーズの桜井さんも演奏に参加。

「力」
キーカード。このカードは、勇気や積極性、情熱を表しています。

7月28日～8月10日生まれの人の運勢

PICK UP

暑い日が続きますね。学生の皆さんは夏休みも波に乗って(?)、さぞかし楽しい日々をお過ごしのことと思います（私は、早くもバテ気味……）。
前号から始まったタロット占いのページですが、いかがなものでしょうか。今回も左のカードは、7/28～8/10までに誕生日を迎えられる方のキーカードです。勇ましい「力」が出ました。エネルギッシュな獅子座の皆さんにはお似合いのカードですね。背の高い女性とライオン、そして、背景にはギリシャ神話のヘルメスの姿も見えているようです。くじけない強いエネルギーを、良い方向に使えれば最高ですね。

特に強調してお願いしたいのは、「やり直し」を億劫がらず、満足するまで再挑戦してほしいということです。失敗は潔く認めて、とことん練り直すか、別の対処を考えましょう。きっぱりと手を引く英断も勇気の一つです。ただ、感情的になったり、ヤケになって暴飲暴食なんてことは避けてくださいね。夏だからといって、あまり開放的な気分になりすぎるのも考えものです。刹那的な快楽を求めすぎず、移り気な気分にストップをかけてください。真面目な努力が実を結びそうなので、素直にやるべきことをやりましょう。そうすれば、おのずと周囲が高い評価をしてくれます。

占い／ミネア・クリスタル

牡羊座

3月21日～4月20日生まれ

あなたにとって、遠いと感ずる場所への旅行が吉。得る物の大きさに圧倒されるかもしれませんね。できることなら、いつもと違うメンバーでどうぞ。そのほうがお互いの利益となります。恋人を家に招待するのも良いでしょう。多少のギクシャクも避けて通れない道ですから、頑張りましょう。

恋愛	金銭	健康	勉学
△	！	！	△

牡牛座

4月21日～5月21日生まれ

家族や親戚との関係をおろそかにしないでね。友人との関係も不安定な時期です。あなたの一歩引いた態度が必要とされているのです。レジャーは家族旅行が最高です。アルバイトをする方は通信関係の仕事が吉。持ち前の誠実さで頑張ってください。全体に低空飛行ですが、わりと安定していて過ごしやすいでしょう。

恋愛	金銭	健康	勉学
○	△	△	！

双子座

5月22日～6月21日生まれ

自分ではまだまだ力不足だと感じていることでも、外部から思いもよらない高い評価を下されて、戸惑ってしまいそうです。新しい自己を発見する機会かもしれませんよ。遠出を諦めていた方にも土壇場でおいしい夏のレジャーの話が舞い込んできそうです。里帰りをすると、金運アップの兆しがあったりして……。

恋愛	金銭	健康	勉学
△	！	！	△

蟹　座

6月22日～7月22日生まれ

気分にムラがありすぎるようです。勉強や仕事で、気持ちばかりが先行して中味が追いつかないということはありませんか？　一朝一夕にはできないことも多いのですから、開き直って回り道をしたほうが確実に達成できそう。家族の中で特に疲れている人をいたわる優しさも忘れずに。長距離旅行は体調さえ良ければ大吉。

恋愛	金銭	健康	勉学
☆	○	×	△

獅子座

7月23日～8月22日生まれ

残念ながら、夏のアバンチュールはもう少しお預けです。恋愛に期待するのもちょっと……。コツコツと貯金に専念して、大きな買い物は後回しにしたほうが良い物に巡り合えます。今は我慢の時。ハタからはフラフラしているように見られがちなので、久しぶりに品行方正な本性(?)をアピールしたほうが良いかも。

恋愛	金銭	健康	勉学
×	○	△	△

乙女座

8月23日～9月23日生まれ

今まで金運が不調だった方には朗報です。金策に苦しんでいた労苦が報われて、良い方向に進むでしょう。潔癖症の乙女座の皆さんですから、今まで、わりと他人に厳しい態度をとってきた方もおいででしょう。あまり好き嫌いをハッキリしすぎると、不利な状況に追い込まれそうです。人を許すことを心がけてください。

恋愛	金銭	健康	勉学
△	○	！	！

天秤座

9月24日～10月23日生まれ

この時期のレジャーには、あまり多くを期待しないように。特に、開放的な気分が高じて、悪い誘惑や享楽主義にはまらないように自戒してくださいね。受験生の皆さん、勉強は恋人とではなく、1人っきりで取り組んでくださいませ。身も心もバランスを整えて、良い調和が生まれれば大体のことはうまくいきます。

恋愛	金銭	健康	勉学
×	！	○	○

蠍　座

10月24日～11月22日生まれ

海外旅行に行く人は、体調を崩さないように万全の対策を。無理はたたります。国内旅行はまずまずですが、スポーツをするより、風景のスケッチや、のんびりと散歩を楽しむなど、ゆったりと静養するほうが良いようです。お人好しのタイプの方は、人に利用されすぎて疲れないようにしてください。

恋愛	金銭	健康	勉学
☆	○	△	！

射手座

11月23日～12月21日生まれ

活動的な夏休みを過ごそうと張りきっている皆さんにはお気の毒ですが、ズバリ、今は遊びの時期ではありません。どうしても出かけるという方は、知的好奇心や多感な感受性を刺激する材料をくっつけて、新しい企画にしてください。頭の回転が抜群なときですから、勉強や仕事に全力投球するのが最適です。

恋愛	金銭	健康	勉学
△	！	！	○

山羊座

12月22日～1月20日生まれ

旅行は何かともめそうですが、最終的には良き思い出となります。旅先での対人関係に注意しましょう。それでも問題が発生してしまったら、焦らないことです。早急な態度は、周囲の不信感を招いて逆効果です。芸術関係の方はレベルアップのチャンスです。心ゆくまで、集中的な努力をしてくださいね。

恋愛	金銭	健康	勉学
△	！	△	○

水瓶座

1月21日～2月18日生まれ

夏のレジャーはなるべく少人数で。同性でも、異性でも、気ままな2人旅がベストでしょう。わりと波乱の多い時期でしたが、ようやく落ち着いてきたようですね。過去のことを気にしすぎるのも考えものです。もやもやを吹き飛ばして、何事も前向きに解釈しましょう。小波は多くても、大波はやってこないようです。

恋愛	金銭	健康	勉学
○	○	！	○

魚　座

2月19日～3月20日生まれ

突然ですが、幸運です。この一大事を思いっきり活用すべきです。健康や仕事、娯楽、恋愛に至るまで、かなり有望です。何と、魚座のペットまで幸運期！　でも(ここが肝心)、遊びすぎの反動も並みじゃないのです。遊ぶときは遊び、休むときは休み、やるべきことは怠らない！　節度ある日常を心がけてくださいね。

恋愛	金銭	健康	勉学
○	△	☆	○

表のマークは☆がとてもよい、○がよい、△が普通、！は注意、×は最悪を示しています。カードの問い合わせ　日本遊戯協会株式会社03-3843-6431

次号は8月11日(金)発売です

P.S.PEOPLE
栗原　絵美
演技の難しさが
私を成長させてくれる。
8
7A
AK 5017 EPR
Emi Kurihara
1970年2月26日生まれ／新潟県出身／趣味・水泳、ゴルフ／特技・体操／ビッグアップル所属
「元々映画や本が大好きで、何かを人に与えられたらいいなと思って芸能界を目指しました。この間NTV系の『ウッチャンウリウリ！ナンチャンナリナリ！』のアクションドラマに出たんですけど、今後も自分の納得した作品、興味を持ったことにどんどんTRYしていきたい。でも結構人見知りする自分としては、つらいことも多いです。今はゲームをやったり、ご飯食べたり、スポーツクラブへ行ったり…遊んでいる時が一番楽しいですね」
apher／Eiji Kito
ake／クリアー／Harumi Niwa
／HIROCK

セガ・サターン版
7月28日発売！
5,800円（税別）

プレイステーション版
好評発売中!!
5,800円（税別）

球転界ハイスコアキャンペーン実施！

毎月、毎月上位30名様に素敵なプレゼントを進呈！
詳しくはソフト付属の解説書をご覧ください。

秀逸ピンボールゲーム誕生！

★仕掛けの数は100近く！
楽しくスリリングなフィーチャーが目白押し!!

★キャラクター性を打ち出した
新システムの採用で、ゲームの展開を多様化！

★ハイクオリティサウンドと
ファンタジック映像がゲームを華麗に演出！

Fantasic Pinball

球転界

きゅうてんかい

株式会社テクノソフト
〒859-32 佐世保市勝海町 165-1

SEGASATURN™